// pokemon showdown but trash.cpp : This file contains the 'main' function. Program execution begins and ends there.

//

#include <iostream>

#include <ctime>

#include <sstream>

using namespace std;

class attack {

public:

string type;

double damage;

string attacktype;

double accuracy;

double effectchance;

double critchance;

int priority;

string attackname;

};

class pokemon {

public:

string pokemon;

string ability;

string type1;

string type2;

double health;

int defense;

int specialdefense;

int speed; // cout << "\n";

int attack;

int specialattack;

string pokename;

};

class attaque {

public:

string type;

double damage;

string attaquetype;

double precision;

double effectchance;

double critchance;

int priority;

string attaquename;

};

class pochemon {

public:

string pochemon;

string Abilite;

string type1;

string type2;

double health;

int defense;

int defensespecial;

int Vitesse; // cout << "\n";

int attaque;

int attaquespeciale;

string pokename;

};

void \_exit(

int const status

);

void trash();

void snorlaxvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void snorlaxvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void snorlaxhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void zeraoravs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void zeraoravs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void zeraorahealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void tyranitarvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void tyranitarvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void tyranitarhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void mewtwovs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mewtwovs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mewtwohealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void weavilevs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void weavilevs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void weavilehealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void lucariovs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void lucariovs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void lucariohealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void roseradevs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void roseradevs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void roseradehealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void togekissvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void togekissvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void togekisshealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void garchompvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void garchompvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void garchomphealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void mimikyuvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mimikyuvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mimikyuhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void volcoronavs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void volcoronavs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void volcoronahealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void charizardvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void charizardvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void charizardhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

void greninjavs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void greninjavs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void greninjahealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved);

// un simulateur de combats de pochemon en francais.cpp : This file contains the 'main' function. Program execution begins et ends there.

//

// pochemon showdown but trash.cpp : This file contains the 'main' function. Program execution begins et ends there.

//

void ronflexvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void ronflexvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void ronflexhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void tyranocifvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void tyranocifvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void tyranocifhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void mewtwovs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mewtwovs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mewtwohealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void dimoretvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void dimoretvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void dimorethealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void charcacrocvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void charcacrocvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void charcacrochealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void mimiquivs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mimiquivs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void mimiquihealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void pyraxvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void pyraxvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void pyraxhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void dracaufeuvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void dracaufeuvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void dracaufeuhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void amphinobivs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void amphinobivs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void amphinobihealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void togekissvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void togekissvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void togekisshealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void zeraoravs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void zeraoravs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void zeraorahealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void roseradevs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void roseradevs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void roseradehealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void lucariovs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void lucariovs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2);

void lucariohealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued);

void ronflexvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n joueur 1 , Choisissez l'attaque que vous voulez utiliser \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir chosi l'attaque que vouz voulez, typez le numero a la droit de l'attaque desire \n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually a number or the attaque name

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

// cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous (le pochemon de joueur 1) etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (524 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur1 est blesse par son brule \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueur 2 gagne ce match \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

cout << "\n Ronflex n'est plus empoisonne a cause de son immunite \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

// cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie, \n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

//cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n ";

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n le couvrant de mimiqui vient de casser \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "cognobidon")) {

if (joueur1health > (524 / 2)) {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 4;

cout << "\n Ronflex s'est fait aussi pourt que possible, \n";

cout << joueur1health << " - " << 524 / 2 << " = " << joueur1health - (524 / 2);

cout << "\n Ronflex a perdu demi de ses points de sante \n";

joueur1health = joueur1health - (524 / 2);

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

cout << "\n ronflex n'a pas assez points de sante pour se faire aussi pourt que possible \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "detricanon")) {

int choglaces[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n votre attaque DETRICANON a manque C'est tres ouf! \n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDETRICANON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

// le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

// le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DETRICANON blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 120 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueur 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); }; // le pochemon de joueur 1 s'evanoui,

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "plaquage")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n Plaquage blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n il ne peut pas blesser les pochemon ombres \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne a cause du point poison (c'est tres toxique) \n";

// a cause du point poison (c'est tres toxique)

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status2 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 devient paralyse \n";

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "Plaquage blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n il ne peut pas blesser les pochemon ombres \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

// le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique)

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status2 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 devient paralyse \n";

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "siesme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n SIESME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SIESME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "casse-brique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n"; // le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "abime")) {

if ((joueur2type1 != "air") && (joueur2type2 != "air")) {

int ko[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int megaluck = ko[rand() % 10 - 1];

if (megaluck <= 3) {

joueur2health = 0;

cout << "\n joueur 1 a de la chance. joueur 2 s'est evanoui et joueur 1 gagne \n"; // joueur 1 a de la chance. joueur 2 s'est evanoui et joueur 1 gagne

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n vous pensiez que vous auriez de la chance. Vous manquez votre attaque \n"; // vous pensiez que vous auriez de la chance. Vous manquez votre attaque

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n Abime ne blesse pas les pochemon de l'air \n"; // ne blesse pas les pochemon de l'air

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void ronflexvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre ronflex utilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number or is the attaque

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (524 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n"; // le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

cout << "\n Ronflex est cure de sa poisonne a cause de son immunite Abilite \n";

status2 = "NULL";

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n ahh c'est fou, le pochemon de joueur 2 se blesse a cause de son confusion \n"; // ahh c'est fou, le pochemon de joueur 2 se blesse a cause de son confusion

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "cognobidon")) {

if (joueur2health > (524 / 2)) {

cout << "\n Ronflex fait son attaque le plus fort que possible \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 4;

cout << "\n Ronflex sacrifice 1/2 de son hp pour ce poussance \n";

cout << joueur2health << " - " << 524 / 2 << " = " << joueur2health - (524 / 2);

joueur2health = joueur2health - (524 / 2);

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

cout << "\n Ronflex n'a pas assez hp pour obtenir ce puissance puissant \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "abime")) {

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int blesse = random[rand() % 10 - 1];

if (blesse >= 8) {

cout << "\n Vous avez de la chance? le pochemon de joueur 1 vient de perdre et vous gagnez \n";

joueur1health = 0;

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Vous pensiez que vous auriez de la chance avec le gagne \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "casse-brique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n"; // le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur1health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "siesme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n SIESME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

}

else cout << "SIESME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "detricanon")) {

int choglaces[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, DETRICANON MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 1 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDETRICANON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "DETRICANON blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 120 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "plaquage")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n PLAQUAGE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n il ne peut pas blesser les pochemon ombres \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "PLAQUAGE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n il ne peut pas blesser les pochemon ombres \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

} // le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax

}

}

}

if (status1 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

void zeraoravs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre zeraora utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (380 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par son brule (Desole) \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (380 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (ca c'est triste) \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "cage-eclair")) {

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique") || (joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

cout << "\n cage-eclair n'affecte pas les electrique types or terre types\n ";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status2 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n CAGE-ECLAIR MANQUE \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR blesse l'opponent,joueur2 EST PARALYSE \n";

status2 = "paralyse";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "plasmapunch")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n PLASMAPUNCH blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n electrique CAN'T HURT terre \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "PLASMAPUNCH blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne blesse pas du tout a l'opponent \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poingdefeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOINGDEFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGDEFEU blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "execu-son")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n EXECU-SON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXECU-SON blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "vampipoing")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

joueur1health = joueur1health + (damage / 2);

if (joueur1health >= 344) {

cout << "\n zeraora's est le plus sante que possible \n";

joueur1health = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << joueur1health << "\n";

cout << "\n zeraora devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

joueur1health = joueur1health + (damage / 2);

if (joueur1health >= 344) {

cout << "\n zeraora's est le plus sante que possible \n";

joueur1health = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << joueur1health << "\n";

cout << "\n zeraora devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "calinerie")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int blesse = miss[rand() % 10 - 1];

if (blesse == 7) {

cout << "\n votre attaque MANQUE, le monde n'est pas juste \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call a function

}

int choglacesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglacesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CALINERIE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 2 est moins fort \n ";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "CALINERIE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 2 est moins fort \n ";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "gonflette")) {

cout << "\n Zeraora got buff, it boosted its attaque et defense \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

joueur1defense = joueur1defense \* 1.5;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void zeraoravs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre zeraora utilise joueur 2\n"; // choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (380 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n "; // le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (380 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n ahh c'est fou, le pochemon de joueur 2 se blesse a cause de son confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 2 peut attaquer malgre son confusion \n";

// cout << "\n le pochemon de joueur 2 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "gonflette")) {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

joueur2defense = joueur2defense \* 1.5;

cout << "\n Le pochemon de joueur 2 est plus fort, il fait plus fort son attaque et defense \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "execu-son")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n EXECU-SON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXECU-SON blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "plasmapunch")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n PLASMAPUNCH blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ce n'est pas du tout effectif , les attaques electriques n'affectent pas les pochemon de terre \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "PLASMAPUNCH blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n c'est inutile, les pochemon de terre ne sont pas affecte par les attaques electriques \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "cage-eclair")) {

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique") || (joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

cout << "\n cage-eclair n'affecte pas les types electriques ou terres\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status1 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n CAGE-ECLAIR MANQUE \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR blesse l'opponent,joueur1 EST PARALYSE \n";

status1 = "paralyse";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "calinerie")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int blesse = miss[rand() % 10 - 1];

if (blesse == 7) {

cout << "\n Votre attaque MANQUE, je suis desole pour vous \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

int choglacesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglacesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CALINERIE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 1 est moins fort \n ";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

else cout << "CALINERIE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 1 est moins fort \n ";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poingdefeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOINGDEFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGDEFEU blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "vampipoing")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << joueur2health << "\n";

joueur2health = joueur2health + (damage / 2);

if (joueur2health >= 314) {

cout << "\n zeraora's est le plus sante que possible \n";

joueur2health = 314;

}

cout << "\n zeraora devient plus sante\n";

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << joueur2health << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

joueur2health = joueur2health + (damage / 2);

if (joueur2health >= 314) {

cout << "\n zeraora's est le plus sante que possible \n";

joueur2health = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << joueur2health + (damage / 2) << "\n";

cout << "\n zeraora devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

void tyranocifvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

if ((joueur2type2 != "terre") && (joueur2type1 != "terre") && (joueur2type2 != "roche") && (joueur2type1 != "roche") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le vent de terre \n";

cout << joueur2health << " - " << joueur2health / 16 << " = " << joueur2health - (joueur2health / 16);

joueur2health = joueur2health - (joueur2health / 16);

}

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre tyranocif utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (404 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par son brule (Desole) \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (404 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poingdeglace")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n POINGDEGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "glace") || (joueur2type1 != "glace")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "freeze";

cout << "\nle pochemon de joueur 2est congele(freeze) \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "POINGDEGLACE blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "glace") || (joueur2type1 != "glace")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "freeze";

cout << "\nle pochemon de joueur 2est congele(FROZEN) \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "machouille")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n MACHOUILLE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\nle pochemon de joueur 2 defense dropped due to machouille \n";

joueur2defense = joueur2defense \* 0.5;

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "MACHOUILLE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\nle pochemon de joueur 2 defense dropped due to machouille \n";

joueur2defense = joueur2defense \* 0.5;

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poing-eclair")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOING-ECLAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n electrique CAN'T HURT terre \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "electrique") || (joueur2type1 != "electrique")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est parylyse \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "POING-ECLAIR blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne blesse pas du tout a l'opponent \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "electrique") || (joueur2type1 != "electrique")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est parylyse \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poingdefeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOINGDEFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGDEFEU blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "siesme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n SIESME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SIESME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "tetedefer")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n TETEDEFER blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "TETEDEFER blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void tyranocifvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

srand(time(NULL));

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

if ((joueur1type2 != "terre") && (joueur1type1 != "terre") && (joueur1type2 != "roche") && (joueur1type1 != "roche") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par le vent de terre \n";

cout << joueur1health << " - " << joueur1health / 16 << " = " << joueur1health - (joueur1health / 16);

joueur1health = joueur1health - (joueur1health / 16);

}

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre tyranocif utilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (404 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (404 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n ahh c'est fou, le pochemon de joueur 2 se blesse a cause de son confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n"; // le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou)

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "machouille")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n MACHOUILLE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\n le defense du pochemon de joueur 1 est moins fort \n";

joueur1defense = joueur1defense \* 0.5;

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "MACHOUILLE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\n le defence du pochemon de joueur 1 est moins fort \n";

joueur1defense = joueur1defense \* 0.5;

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poingdeglace")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n POINGDEGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "glace") || (joueur1type1 != "glace")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "freeze";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est congele\n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "POINGDEGLACE blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "glace") || (joueur1type1 != "glace")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "freeze";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 deveins congele \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poingdefeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOINGDEFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGDEFEU blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poing-eclair")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOING-ECLAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ce n'est pas du tout effectif , les attaques electriques n'affectent pas les pochemon de terre \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "POING-ECLAIR blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n c'est inutile, les pochemon de terre ne sont pas affecte par les attaques electriques \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "siesme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n SIESME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

}

else cout << "SIESME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "tetedefer")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n TETEDEFER blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "TETEDEFER blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

// call a function

}

}

void mewtwovs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre mewtwo utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (416 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par son brule (Desole) \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (416 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "lance-flammes")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLANCE-FLAMMES blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call functionction

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "LANCE-FLAMMES blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "laserglace")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLASERGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "glace") || (joueur2type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 got frozen \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "LASERGLACE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "glace") || (joueur2type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 got frozen \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "tonnere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n TONNERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n electrique CAN'T HURT terre \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "electrique") || (joueur2type1 != "electrique") || (joueur2type2 != "terre") || (joueur2type1 != "terre")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est parylyse \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "TONNERE blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 95 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne blesse pas du tout a l'opponent \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "electrique") || (joueur2type1 != "electrique") || (joueur2type2 != "terre") || (joueur2type1 != "terre")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est parylyse \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "psyko")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n PSYKO blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PSYKO blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eco-sphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECO-SPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n ECO-SPHERE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "aurasphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void mewtwovs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

srand(time(NULL));

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre mewtwo utilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (416 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (416 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n ahh c'est fou, le pochemon de joueur 2 se blesse a cause de son confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "lance-flammes")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLANCE-FLAMMES blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "LANCE-FLAMMES blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "laserglace")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLASERGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "glace") || (joueur1type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient congele \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "LASERGLACE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "glace") || (joueur1type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient congele \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "tonnere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n TONNERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ce n'est pas du tout effectif , les attaques electriques n'affectent pas les pochemon de terre \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique") || (joueur1type2 != "terre") || (joueur1type1 != "terre")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "TONNERE blesse a l'opponent";

damage = ((oof \* 95 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n c'est inutile, les pochemon de terre ne sont pas affecte par les attaques electriques \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique") || (joueur1type2 != "terre") || (joueur1type1 != "terre")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eco-sphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECO-SPHERE blesse a l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ECO-SPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "psyko")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n PSYKO blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "PSYKO blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "aurasphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void dimoretvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

srand(time(NULL));

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre dimoret utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (344 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par son brule\n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (344 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur) \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "tranchenuit")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 12) {

cout << "\n NIGHT SLASH blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "TRANCHENUIT blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "coupepsycho")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 12) {

cout << "\n COUPEPSYCHO blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << " \n les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "COUPEPSYCHO blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << " \n les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "griffeombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 12) {

cout << "\n GRIFFEOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "GRIFFEOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "coupbas")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n COUPBAS blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "COUPBAS blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "directtoxik")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n DIRECTTOXIK blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DIRECTTOXIK blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "casse-brique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "chuteglace")) {

int choglaces[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, CHUTEGLACE MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

int choglacesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglacesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n CHUTEGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "CHUTEGLACE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 85 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void dimoretvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre dimoretutilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (344 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (344 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "griffeombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 12) {

cout << "\n GRIFFEOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "GRIFFEOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "tranchenuit")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 12) {

cout << "\n TRANCHENUIT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "TRANCHENUIT blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "coupepsycho")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 12) {

cout << "\n COUPEPSYCHO blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "COUPEPSYCHO blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "casse-brique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur1health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "coupbas")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n COUPBAS blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "COUPBAS blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "directtoxik")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n DIRECTTOXIK blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "DIRECTTOXIK blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "chuteglace")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int blesse = miss[rand() % 10 - 1];

if (blesse == 7) {

cout << "\n votre attaque MANQUE,c'est tres ouf \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n CHUTEGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "CHUTEGLACE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 85 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void lucariovs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque aurasphere;

aurasphere.precision = 1.5;

aurasphere.attaquetype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "combat";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attaquename = "aurasphere";

attaque ballombre;

ballombre.precision = 1;

ballombre.attaquetype = "special";

ballombre.critchance = 0.0625;

ballombre.damage = 80;

ballombre.effectchance = 0.2;

ballombre.type = "ghost";

ballombre.priority = 1;

ballombre.attaquename = "ballombre";

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre lucario utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (344 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par son brule \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "charge-os")) {

int choglaces[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, CHARGE-OS MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

int vpicks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = vpicks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent CINQ FOIS (Vous avez de la chance)(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent 5 FOIS (Ouah Vous avez de la chance)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 4 FOIS, c'est une attaque criticale (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = ((((42 \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent 4 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = (((42 \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent LOL)(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 50 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent LOL)";

damage = (((42 \* 50 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent TROIS FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 3 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent ";

damage = (((42 \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "aurasphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "vampipoing")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

joueur1health = joueur1health + (damage / 2);

if (joueur1health >= 344) {

cout << "\n lucario's est le plus sante que possible \n";

joueur1health = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << joueur1health << "\n";

cout << "\n lucario devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

joueur1health = joueur1health + (damage / 2);

if (joueur1health >= 344) {

cout << "\n lucario's est le plus sante que possible \n";

joueur1health = 344;

}

cout << "\n" " + " << damage / 2 << " = " << joueur1health << "\n";

cout << "\n lucario devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poingmeteor")) {

int choglaces[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, POINGMETEOR MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n POINGMETEOR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attaque de joueur 1 est plus fort \n ";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGMETEOR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "dracochoc")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDRACOCHOC blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRACOCHOC blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void lucariovs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque aurasphere;

aurasphere.precision = 1.5;

aurasphere.attaquetype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "combat";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attaquename = "aurasphere";

attaque ballombre;

ballombre.precision = 1;

ballombre.attaquetype = "special";

ballombre.critchance = 0.0625;

ballombre.damage = 80;

ballombre.effectchance = 0.2;

ballombre.type = "ghost";

ballombre.priority = 1;

ballombre.attaquename = "ballombre";

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre lucario utilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (344 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a funtction

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "charge-os")) {

int choglaces[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, CHARGE-OS MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 1 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

int picks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = picks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent CINQ FOIS (U GOT MEGA-LUCKY)(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent 5 FOIS (Vous avez de la chance)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 4 FOIS,c'est une attaque criticale (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = ((((42 \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 4 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = (((42 \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 50 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent LOL)";

damage = (((42 \* 50 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CHARGE-OS blesse l'opponent 3 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (joueur2attaque / joueur2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " CHARGE-OS blesse l'opponent 3 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent ";

damage = (((42 \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "vampipoing")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

joueur2health = joueur2health + (damage / 2);

if (joueur2health >= 344) {

cout << "\n lucario's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur2 = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n lucario devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

joueur2health = joueur2health + (damage / 2);

if (joueur2health >= 344) {

cout << "\n lucario's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur2 = 344;

}

cout << "\n" " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n lucario devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "aurasphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poingmeteor")) {

int choglaces[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, POINGMETEOR MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 1 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

int choglacesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglacesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n POINGMETEOR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attauqe de pochemon de joueur 2 est plus fort \n ";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "POINGMETEOR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 2 est plus fort \n ";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 2;

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "dracochoc")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDRACOCHOC blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nfee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "DRACOCHOC blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n fee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void roseradevs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque aurasphere;

aurasphere.precision = 1.5;

aurasphere.attaquetype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "combat";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attaquename = "aurasphere";

attaque vitesse;

vitesse.precision = 1;

vitesse.attaquetype = "physical";

vitesse.critchance = 0.0625;

vitesse.damage = 80;

vitesse.effectchance = 0;

vitesse.type = "normale";

vitesse.priority = 3;

vitesse.attaquename = "vitesse-extreme";

attaque eclatmagique;

eclatmagique.precision = 1;

eclatmagique.attaquetype = "special";

eclatmagique.critchance = 0.0625;

eclatmagique.damage = 80;

eclatmagique.effectchance = 0.1;

eclatmagique.type = "fee";

eclatmagique.priority = 1;

eclatmagique.attaquename = "eclatmagique";

attaque ballombre;

ballombre.precision = 1;

ballombre.attaquetype = "special";

ballombre.critchance = 0.0625;

ballombre.damage = 80;

ballombre.effectchance = 0.2;

ballombre.type = "ghost";

ballombre.priority = 1;

ballombre.attaquename = "ballombre";

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre roserade utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (324 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blasse a cause de son brule( \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (324 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "extrasenseur")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSEUR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

joueur1type1 = "psyko";

joueur1type2 = "NULL";

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \nle pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSEUR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \nle pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eco-sphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECO-SPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n ECO-SPHERE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poudretoxik")) {

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type1 == "fer")) {

cout << "\n fer type pochemon can't be poisoned \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2type2 == "poison") || (joueur2type1 == "poison")) {

cout << "\n poison types can't be poisoned you idiot\n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status2 != "NULL") {

cout << "\n l'opponent a deja une condition \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int random[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int num = random[rand() % 8 - 1];

if ((num == 1) || (num == 6)) {

cout << "\n poudretoxik MANQUE \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else status2 = "poison"; cout << "\n joueur2 est empoisonne \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "para-spore")) {

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type1 == "nature") || (joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type1 == "electrique")) {

cout << "\n para-spore n'affecte pas les nature type or electrique type pochemon \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status2 != "NULL") {

cout << "\n l'opponent a deja une condition \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int random[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int num = random[rand() % 8 - 1];

if ((num == 1) || (num == 6)) {

cout << "\n para-spore MANQUE \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else status2 = "paralyse"; cout << "\n joueur2 est maintenant paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "bomb-beurk")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BOMB-BEURK blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BOMB-BEURK blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "giga-sangsue")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 374) {

cout << "\n roserade's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\n roserade devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 374) {

cout << "\n roserade's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\roserade devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eclatmagique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECLATMAGIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ECLATMAGIQUE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void roseradevs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque eclatmagique;

eclatmagique.precision = 1;

eclatmagique.attaquetype = "special";

eclatmagique.critchance = 0.0625;

eclatmagique.damage = 80;

eclatmagique.effectchance = 0.1;

eclatmagique.type = "fee";

eclatmagique.priority = 1;

eclatmagique.attaquename = "eclatmagique";

attaque ballombre;

ballombre.precision = 1;

ballombre.attaquetype = "special";

ballombre.critchance = 0.0625;

ballombre.damage = 80;

ballombre.effectchance = 0.2;

ballombre.type = "ghost";

ballombre.priority = 1;

ballombre.attaquename = "ballombre";

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre roserade utilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (324 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (324 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a funtction

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "giga-sangsue")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur2 >= 374) {

cout << "\n roserade's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n roserade devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur2 >= 374) {

cout << "\n roserade's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n roserade devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "bomb-beurk")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BOMB-BEURK blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BOMB-BEURK blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "para-spore")) {

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature") || (joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

cout << "\n stun spore est inutile contre les pochemons de nature et les pochemons electriques \n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status1 != "NULL") {

cout << "\n The opponent a deja une condition \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int rip[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pire = rip[rand() % 8 - 1];

if ((pire == 1) || (pire == 7)) {

cout << "\n YOU MANQUE para-spore OOOOOOOF \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else status1 = "paralyse";

cout << "player 1's pochemon est maintenant paralyse \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poudretoxik")) {

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

cout << "\n poudretoxik est inutile contre poison types et fer types\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status1 != "NULL") {

cout << "\n The opponent a deja une condition \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int rip[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pire = rip[rand() % 8 - 1];

if ((pire == 1) || (pire == 7)) {

cout << "\n You MANQUE votre poudretoxik attaque \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

status1 = "poison";

cout << "\n player 1's pochemon est empoisonne \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "extrasenseur")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSEUR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

joueur2type1 = "psyko";

joueur2type2 = "NULL";

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaile \n ";

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSEUR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaile \n ";

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eclatmagique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECLATMAGIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ECLATMAGIQUE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eco-sphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECO-SPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ECO-SPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void togekissvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque lamedair;

lamedair.precision = 0.75;

lamedair.attaquetype = "special";

lamedair.critchance = 0.0625;

lamedair.damage = 75;

lamedair.effectchance = 0.3;

lamedair.type = "air";

lamedair.priority = 1;

lamedair.attaquename = "lamedair";

attaque aurasphere;

aurasphere.precision = 1.5;

aurasphere.attaquetype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "combat";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attaquename = "aurasphere";

attaque vitesse;

vitesse.precision = 1;

vitesse.attaquetype = "physical";

vitesse.critchance = 0.0625;

vitesse.damage = 80;

vitesse.effectchance = 0;

vitesse.type = "normale";

vitesse.priority = 3;

vitesse.attaquename = "vitesse-extreme";

attaque eclatmagique;

eclatmagique.precision = 1;

eclatmagique.attaquetype = "special";

eclatmagique.critchance = 0.0625;

eclatmagique.damage = 80;

eclatmagique.effectchance = 0.1;

eclatmagique.type = "fee";

eclatmagique.priority = 1;

eclatmagique.attaquename = "eclatmagique";

attaque ballombre;

ballombre.precision = 1;

ballombre.attaquetype = "special";

ballombre.critchance = 0.0625;

ballombre.damage = 80;

ballombre.effectchance = 0.2;

ballombre.type = "ghost";

ballombre.priority = 1;

ballombre.attaquename = "ballombre";

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre togekiss utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (374 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blasse a cause de son brule( \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "machination")) {

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 2;

if (joueur1attaquespeciale >= joueur1attaquespeciale \* 4) {

cout << "\n togekiss's attaque speciale is maxed out \n";

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 4;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

cout << "\n togekiss's attaque speciale est plus fort \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "aurasphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "lamedair")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, LAMEDAIR MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n LAMEDAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "LAMEDAIR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 2 devient reduit \n ";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "vitesse-extreme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VITESSE-EXTREME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "ombre N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE normale\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "VITESSE-EXTREME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "ombre N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE normale\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eclatmagique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECLATMAGIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ECLATMAGIQUE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "douxbaiser")) {

int confusechance[12] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 };

int confusedd = confusechance[rand() % 12 - 1];

if (confusedd >= 10) {

cout << "\n douxbaiser MANQUE \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n douxbaiser blesse l'opponent, player 2's pochemon is now confused \n";

confused2 = true;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "cage-eclair")) {

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique") || (joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

cout << "\n cage-eclair n'affecte pas les types electriques ou terres\n ";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status2 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n CAGE-ECLAIR MANQUE \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR blesse l'opponent,joueur2 EST PARALYSE \n";

status2 = "paralyse";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

}

void togekissvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque lamedair;

lamedair.precision = 0.75;

lamedair.attaquetype = "special";

lamedair.critchance = 0.0625;

lamedair.damage = 75;

lamedair.effectchance = 0.3;

lamedair.type = "air";

lamedair.priority = 1;

lamedair.attaquename = "lamedair";

attaque aurasphere;

aurasphere.precision = 1.5;

aurasphere.attaquetype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "combat";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attaquename = "aurasphere";

attaque vitesse;

vitesse.precision = 1;

vitesse.attaquetype = "physical";

vitesse.critchance = 0.0625;

vitesse.damage = 80;

vitesse.effectchance = 0;

vitesse.type = "normale";

vitesse.priority = 3;

vitesse.attaquename = "vitesse-extreme";

attaque eclatmagique;

eclatmagique.precision = 1;

eclatmagique.attaquetype = "special";

eclatmagique.critchance = 0.0625;

eclatmagique.damage = 80;

eclatmagique.effectchance = 0.1;

eclatmagique.type = "fee";

eclatmagique.priority = 1;

eclatmagique.attaquename = "eclatmagique";

attaque ballombre;

ballombre.precision = 1;

ballombre.attaquetype = "special";

ballombre.critchance = 0.0625;

ballombre.damage = 80;

ballombre.effectchance = 0.2;

ballombre.type = "ghost";

ballombre.priority = 1;

ballombre.attaquename = "ballombre";

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre togekiss utilise joueur 2 \n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (374 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a funtction

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "machination")) {

joueur2attaquespeciale = joueur2attaquespeciale \* 2;

if (joueur2attaquespeciale >= joueur2attaquespeciale \* 4) {

cout << "\n togekiss's attaque speciale is maxed out \n";

joueur2attaquespeciale = joueur2attaquespeciale \* 4;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\n togekiss's attaque speciale est plus fort \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "aurasphere")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "lamedair")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, LAMEDAIR MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n LAMEDAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "LAMEDAIR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "ballombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n BALLOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "BALLOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n la defense special du pochemon de joueur 1 devient reduit \n ";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "vitesse-extreme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VITESSE-EXTREME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "ombre N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE normale\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "VITESSE-EXTREME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "ombre N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE normale\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eclatmagique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n ECLATMAGIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ECLATMAGIQUE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "douxbaiser")) {

int confusechance[12] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 };

int confusedd = confusechance[rand() % 12 - 1];

if (confusedd >= 10) {

cout << "\n douxbaiser MANQUE \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n douxbaiser blesse l'opponent, player 1's pochemon is now confused \n";

confused1 = true;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "cage-eclair")) {

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique") || (joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

cout << "\n cage-eclair n'affecte pas les types electriques ou terres\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status1 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n CAGE-ECLAIR MANQUE \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR blesse l'opponent,joueur2 EST PARALYSE \n";

status1 = "paralyse";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n CAGE-ECLAIR FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void charcacrocvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque dracocharge;

dracocharge.precision = 0.75;

dracocharge.attaquetype = "physical";

dracocharge.critchance = 0.0625;

dracocharge.damage = 100;

dracocharge.effectchance = 0.3;

dracocharge.type = "draco";

dracocharge.priority = 1;

dracocharge.attaquename = "dracocharge";

attaque dracogriffe;

dracogriffe.precision = 1;

dracogriffe.attaquetype = "physical";

dracogriffe.critchance = 0.0625;

dracogriffe.damage = 80;

dracogriffe.effectchance = 0;

dracogriffe.type = "draco";

dracogriffe.priority = 1;

dracogriffe.attaquename = "dracogriffe";

attaque siesme;

siesme.precision = 1;

siesme.attaquetype = "physical";

siesme.critchance = 0.0625;

siesme.damage = 100;

siesme.effectchance = 0;

siesme.type = "terre";

siesme.priority = 1;

siesme.attaquename = "siesme";

attaque tetedefer;

tetedefer.precision = 1;

tetedefer.attaquetype = "physical";

tetedefer.critchance = 0.0625;

tetedefer.damage = 80;

tetedefer.effectchance = 0.3;

tetedefer.type = "fer";

tetedefer.priority = 1;

tetedefer.attaquename = "tetedefer";

attaque eboulement;

eboulement.precision = 0.75;

eboulement.attaquetype = "physical";

eboulement.critchance = 0.0625;

eboulement.damage = 75;

eboulement.effectchance = 0.3;

eboulement.type = "roche";

eboulement.priority = 1;

eboulement.attaquename = "eboulement";

attaque casse;

casse.precision = 1;

casse.attaquetype = "physical";

casse.critchance = 0.0625;

casse.damage = 75;

casse.effectchance = 0;

casse.type = "combat";

casse.priority = 1;

casse.attaquename = "casse-brique";

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur2;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre charcacroc utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (420 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blasse a cause de son brule( \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (420 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "casse-brique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "dracogriffe")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n DRACOGRIFFE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRACOGRIFFE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 85 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "dracocharge")) {

int choglaces[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 8 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace <= 2) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, DRACOCHARGE MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n DRACOCHARGE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRACOCHARGE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "siesme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n SIESME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SIESME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "tetedefer")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n TETEDEFER blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "TETEDEFER blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void charcacrocvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attaque dracocharge;

dracocharge.precision = 0.75;

dracocharge.attaquetype = "physical";

dracocharge.critchance = 0.0625;

dracocharge.damage = 100;

dracocharge.effectchance = 0.3;

dracocharge.type = "draco";

dracocharge.priority = 1;

dracocharge.attaquename = "dracocharge";

attaque dracogriffe;

dracogriffe.precision = 1;

dracogriffe.attaquetype = "physical";

dracogriffe.critchance = 0.0625;

dracogriffe.damage = 80;

dracogriffe.effectchance = 0;

dracogriffe.type = "draco";

dracogriffe.priority = 1;

dracogriffe.attaquename = "dracogriffe";

attaque siesme;

siesme.precision = 1;

siesme.attaquetype = "physical";

siesme.critchance = 0.0625;

siesme.damage = 100;

siesme.effectchance = 0;

siesme.type = "terre";

siesme.priority = 1;

siesme.attaquename = "siesme";

attaque tetedefer;

tetedefer.precision = 1;

tetedefer.attaquetype = "physical";

tetedefer.critchance = 0.0625;

tetedefer.damage = 80;

tetedefer.effectchance = 0.3;

tetedefer.type = "fer";

tetedefer.priority = 1;

tetedefer.attaquename = "tetedefer";

attaque eboulement;

eboulement.precision = 0.75;

eboulement.attaquetype = "physical";

eboulement.critchance = 0.0625;

eboulement.damage = 75;

eboulement.effectchance = 0.3;

eboulement.type = "roche";

eboulement.priority = 1;

eboulement.attaquename = "eboulement";

attaque casse;

casse.precision = 1;

casse.attaquetype = "physical";

casse.critchance = 0.0625;

casse.damage = 75;

casse.effectchance = 0;

casse.type = "combat";

casse.priority = 1;

casse.attaquename = "casse-brique";

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthjoueur1;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre charcacroc utilise joueur 2 \n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (420 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (420 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "casse-brique")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "\n CASSE-BRIQUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur1health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "dracogriffe")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n DRACOGRIFFE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nfee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "DRACOGRIFFE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 85 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nfee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "dracocharge")) {

int choglaces[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 8 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace <= 2) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, DRACOCHARGE MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n DRACOCHARGE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nfee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "DRACOCHARGE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nfee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "siesme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n SIESME blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

}

else cout << "SIESME blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 100 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n les attaques de la terre ne peut pas blesser les pochemons de l'air \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "tetedefer")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n TETEDEFER blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "TETEDEFER blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* eboulement.damage \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void mimiquivs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

srand(time(NULL));

attaque vampirisme;

vampirisme.precision = 1;

vampirisme.attaquetype = "physical";

vampirisme.critchance = 0.0625;

vampirisme.damage = 80;

vampirisme.effectchance = 0;

vampirisme.type = "insecte";

vampirisme.priority = 1;

vampirisme.attaquename = "vampirisme";

attaque vampipoing;

vampipoing.precision = 1;

vampipoing.attaquetype = "physical";

vampipoing.critchance = 0.0625;

vampipoing.damage = 75;

vampipoing.effectchance = 0;

vampipoing.type = "combat";

vampipoing.priority = 1;

vampipoing.attaquename = "vampipoing";

attaque griffeombre;

griffeombre.precision = 1;

griffeombre.attaquetype = "physical";

griffeombre.critchance = 0.125;

griffeombre.damage = 70;

griffeombre.effectchance = 0;

griffeombre.type = "ghost";

griffeombre.priority = 1;

griffeombre.attaquename = "griffeombre";

attaque shadowsneak;

shadowsneak.precision = 1;

shadowsneak.attaquetype = "physical";

shadowsneak.critchance = 0.0625;

shadowsneak.damage = 40;

shadowsneak.effectchance = 0;

shadowsneak.type = "ghost";

shadowsneak.priority = 2;

shadowsneak.attaquename = "shadowsneak";

attaque calinerie;

calinerie.precision = 0.9;

calinerie.attaquetype = "physical";

calinerie.critchance = 0.0625;

calinerie.damage = 90;

calinerie.effectchance = 0;

calinerie.type = "fee";

calinerie.priority = 1;

calinerie.attaquename = "calinerie";

attaque coupbas;

coupbas.precision = 1;

coupbas.attaquetype = "physical";

coupbas.critchance = 0.0625;

coupbas.damage = 80;

coupbas.effectchance = 0;

coupbas.type = "noir";

coupbas.priority = 3;

coupbas.attaquename = "coupbas";

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre mimiqui utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (314 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blasse a cause de son brule( \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (314 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "danse-lames")) {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 2;

if (joueur1attaque >= joueur1attaque \* 4) {

cout << "\n mimiqui's attaque is maxed out \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 4;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

cout << "\n mimiqui's attaque est plus fort \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "vampipoing")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 314) {

cout << "\n mimiqui's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 314) {

cout << "\n mimiqui's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "vampirisme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n vampirisme blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 314) {

cout << "\n mimiqui's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 314;

}

cout << "\n" << joueur1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIRISME blesse l'opponent \n";

cout << "\n VAMPIRISME blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 314) {

cout << "\n mimiqui's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 314;

}

cout << "\n" << joueur1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "griffeombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n GRIFFEOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "GRIFFEOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "normale") || (joueur2type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "coupbas")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n COUPBAS blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "COUPBAS blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "calinerie")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int blesse = miss[rand() % 10 - 1];

if (blesse == 7) {

cout << "\n votre attaque MANQUE, c'est tres fouuu \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call a function

}

int choglacesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglacesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CALINERIE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \nl'attaque de pochemon de joueur 2 est moins fort \n ";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "CALINERIE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \nl'attaque de pochemon de joueur 2 est moins fort \n ";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void mimiquivs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

srand(time(NULL));

attaque vampirisme;

vampirisme.precision = 1;

vampirisme.attaquetype = "physical";

vampirisme.critchance = 0.0625;

vampirisme.damage = 80;

vampirisme.effectchance = 0;

vampirisme.type = "insecte";

vampirisme.priority = 1;

vampirisme.attaquename = "vampirisme";

attaque vampipoing;

vampipoing.precision = 1;

vampipoing.attaquetype = "physical";

vampipoing.critchance = 0.0625;

vampipoing.damage = 75;

vampipoing.effectchance = 0;

vampipoing.type = "combat";

vampipoing.priority = 1;

vampipoing.attaquename = "vampipoing";

attaque griffeombre;

griffeombre.precision = 1;

griffeombre.attaquetype = "physical";

griffeombre.critchance = 0.125;

griffeombre.damage = 70;

griffeombre.effectchance = 0;

griffeombre.type = "ghost";

griffeombre.priority = 1;

griffeombre.attaquename = "griffeombre";

attaque shadowsneak;

shadowsneak.precision = 1;

shadowsneak.attaquetype = "physical";

shadowsneak.critchance = 0.0625;

shadowsneak.damage = 40;

shadowsneak.effectchance = 0;

shadowsneak.type = "ghost";

shadowsneak.priority = 2;

shadowsneak.attaquename = "shadowsneak";

attaque calinerie;

calinerie.precision = 0.9;

calinerie.attaquetype = "physical";

calinerie.critchance = 0.0625;

calinerie.damage = 90;

calinerie.effectchance = 0;

calinerie.type = "fee";

calinerie.priority = 1;

calinerie.attaquename = "calinerie";

attaque coupbas;

coupbas.precision = 1;

coupbas.attaquetype = "physical";

coupbas.critchance = 0.0625;

coupbas.damage = 80;

coupbas.effectchance = 0;

coupbas.type = "noir";

coupbas.priority = 3;

coupbas.attaquename = "coupbas";

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre mimiqui utilise joueur 2 \n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (314 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (314 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "danse-lames")) {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 2;

if (joueur2attaque >= joueur2attaque \* 4) {

cout << "\n mimiqui's attaque is maxed out \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 4;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

cout << "\n mimiqui's attaque est plus fort \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "vampipoing")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur2 >= 314) {

cout << "\n mimiqui's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur2 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

cout << "\n VAMPIPOING blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n LES POKEMON OMBRES NE SONT PAS AFFECTES PAR LES ATTAQUES DE COMBAT PHYSICAL \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur2 >= 314) {

cout << "\n mimiqui's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur2 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "vampirisme")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n vampirisme blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

cout << "\n" << joueur2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n VAMPIRISME blesse l'opponent \n";

cout << "\n VAMPIRISME blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

cout << "\n" << joueur2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\n mimiqui devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "coupbas")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n COUPBAS blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "COUPBAS blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "griffeombre")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 6) {

cout << "\n GRIFFEOMBRE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "GRIFFEOMBRE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "normale") || (joueur1type2 == "normale")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n normale N' AFFECTE PAS DU TOUT LE TYPE GHOST\n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "calinerie")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int blesse = miss[rand() % 10 - 1];

if (blesse == 7) {

cout << "\n votre attaque MANQUE, \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

int choglacesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglacesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n CALINERIE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 1 est moins fort \n ";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

else cout << "CALINERIE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 90 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n l'attaque de pochemon de joueur 1 est moins fort \n ";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

}

void pyraxvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attaque dansedufeu;

dansedufeu.precision = 1;

dansedufeu.attaquetype = "special";

dansedufeu.critchance = 0.0625;

dansedufeu.damage = 80;

dansedufeu.effectchance = 0;

dansedufeu.type = "feu";

dansedufeu.priority = 1;

dansedufeu.attaquename = "dansedufeu";

attaque puissance;

puissance.precision = 1;

puissance.attaquetype = "special";

puissance.critchance = 0.0625;

puissance.damage = 60;

puissance.effectchance = 0;

puissance.type = "eau";

puissance.priority = 1;

puissance.attaquename = "puissance-cachee";

attaque bourdon;

bourdon.precision = 1;

bourdon.attaquetype = "special";

bourdon.critchance = 0.0625;

bourdon.damage = 90;

bourdon.effectchance = 0;

bourdon.type = "insecte";

bourdon.priority = 1;

bourdon.attaquename = " bourdon";

attaque plenitude;

plenitude.precision = 1;

plenitude.attaquetype = "special";

plenitude.critchance = 0.0625;

plenitude.damage = 0;

plenitude.effectchance = 0;

plenitude.type = "psyko";

plenitude.priority = 1;

plenitude.attaquename = "plenitude";

attaque ventviolent;

ventviolent.precision = 0.7;

ventviolent.attaquetype = "special";

ventviolent.critchance = 0.0625;

ventviolent.damage = 110;

ventviolent.effectchance = 0;

ventviolent.type = "air";

ventviolent.priority = 1;

ventviolent.attaquename = "ventviolent";

attaque giga;

giga.precision = 1;

giga.attaquetype = "special";

giga.critchance = 0.0625;

giga.damage = 60;

giga.effectchance = 0;

giga.type = "nature";

giga.priority = 1;

giga.attaquename = "giga-sangsue";

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

srand(time(NULL));

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre pyrax utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "dansedufeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n DANSEDUFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\n l'attaque speciale du pyrax de joueur 1 est plus fort\n";

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 1.5;

}

cout << boost << "\n";

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n DANSEDUFEU blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\n l'attaque speciale du pyrax de joueur 1 est plus fort\n";

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 1.5;

}

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "giga-sangsue")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 374) {

cout << "\n pyrax's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\nPyrax devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

newhealthjoueur1 = joueur1health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur1 >= 374) {

cout << "\n pyrax's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

cout << "\nPyrax devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "puissance-cachee")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n PUISSANCE-CACHEE (eau) blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n PUISSANCE-CACHEE(eau) blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "plenitude")) {

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 1.5;

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 1.5;

// l'attaque speciale et la defense speciale du pyrax de joueuer 1 est plus fort

cout << "\n l'attaque speciale et la defense speciale du pyrax de joueuer 1 est plus fort!!\n";

if ((joueur1attaquespeciale >= joueur1attaquespeciale \* 4.5) || (joueur1defensespecial >= joueur1defensespecial \* 4.5)) {

cout << "pyrax's attaque speciale/special defense are maxed out\n";

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 4;

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 4;

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "ventviolent")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, VENTVIOLENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VENTVIOLENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 2 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused2 = true;

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "VENTVIOLENT blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 120 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 2 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused2 = true;

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "bourdon")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n insecte BUZZ blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\n la defense speciale du pyrax de joueuer 2 est plus fort\n";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.67;

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n insecte BUZZ blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\n la defense speciale du pyrax de joueuer est moins fort \n";

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 0.67;

}

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void pyraxvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attaque dansedufeu;

dansedufeu.precision = 1;

dansedufeu.attaquetype = "special";

dansedufeu.critchance = 0.0625;

dansedufeu.damage = 80;

dansedufeu.effectchance = 0;

dansedufeu.type = "feu";

dansedufeu.priority = 1;

dansedufeu.attaquename = "dansedufeu";

attaque puissance;

puissance.precision = 1;

puissance.attaquetype = "special";

puissance.critchance = 0.0625;

puissance.damage = 60;

puissance.effectchance = 0;

puissance.type = "eau";

puissance.priority = 1;

puissance.attaquename = "puissance-cachee";

attaque bourdon;

bourdon.precision = 1;

bourdon.attaquetype = "special";

bourdon.critchance = 0.0625;

bourdon.damage = 90;

bourdon.effectchance = 0;

bourdon.type = "insecte";

bourdon.priority = 1;

bourdon.attaquename = " bourdon";

attaque plenitude;

plenitude.precision = 1;

plenitude.attaquetype = "special";

plenitude.critchance = 0.0625;

plenitude.damage = 0;

plenitude.effectchance = 0;

plenitude.type = "psyko";

plenitude.priority = 1;

plenitude.attaquename = "plenitude";

attaque ventviolent;

ventviolent.precision = 0.7;

ventviolent.attaquetype = "special";

ventviolent.critchance = 0.0625;

ventviolent.damage = 110;

ventviolent.effectchance = 0;

ventviolent.type = "air";

ventviolent.priority = 1;

ventviolent.attaquename = "ventviolent";

attaque giga;

giga.precision = 1;

giga.attaquetype = "special";

giga.critchance = 0.0625;

giga.damage = 60;

giga.effectchance = 0;

giga.type = "nature";

giga.priority = 1;

giga.attaquename = "giga-sangsue";

double newhealthjoueur2;

double newhealthjoueur1;

srand(time(NULL));

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre pyrax utilise joueur 2\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call fiunction

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "dansedufeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n DANSEDUFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\n l'attaque speciale du pyrax de joueuer 1 est plus fort\n";

joueur1attaquespeciale = joueur1attaquespeciale \* 1.5;

}

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\n l'attaque speciale du pyrax de joueuer 1 est plus fort\n";

joueur2attaquespeciale = joueur2attaquespeciale \* 1.5;

}

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n DANSEDUFEU blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\n l'attaque speciale et la defense speciale du pyrax de joueuer 2 est plus fort\n";

joueur2attaquespeciale = joueur2attaquespeciale \* 1.5;

}

cout << boost << "\n";

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "giga-sangsue")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur2 >= 374) {

cout << "\n pyrax's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\nPyrax devient plus sante \n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n GIGA-SANGSUE blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

newhealthjoueur2 = joueur2health + (damage / 2);

if (newhealthjoueur2 >= 374) {

cout << "\n pyrax's est le plus sante que possible \n";

newhealthjoueur1 = 374;

}

cout << "\n" << joueur2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

cout << "\nPyrax devient plus sante\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "puissance-cachee")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n PUISSANCE-CACHEE (eau) blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n PUISSANCE-CACHEE(eau) blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 60 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "plenitude")) {

joueur2attaquespeciale = joueur2attaquespeciale \* 1.5;

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 1.5;

cout << "\nle pochemon de joueur 2pyrax boosted its attaque speciale et special defense!!\n";

if ((joueur2attaquespeciale >= joueur2attaquespeciale \* 4.5) || (joueur2defensespecial >= joueur2defensespecial \* 4.5)) {

cout << "pyrax's attaque speciale/special defense are maxed out\n";

joueur2attaquespeciale = joueur2attaquespeciale \* 4;

joueur2defensespecial = joueur2defensespecial \* 4;

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "ventviolent")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, VENTVIOLENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 1 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VENTVIOLENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 1 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused1 = true;

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "VENTVIOLENT blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 120 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 1 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused1 = true;

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "bourdon")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n insecte BUZZ blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\n la defense speciale du pyrax de joueuer 1 est moins fort\n";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.67;

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n insecte BUZZ blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 90 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\n la defense speciale du pyrax de joueuer 1 est plus fort\n";

joueur1defensespecial = joueur1defensespecial \* 0.67;

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

void amphinobivs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attaque hydrocanon;

hydrocanon.precision = 0.8;

hydrocanon.attaquetype = "special";

hydrocanon.critchance = 0.0625;

hydrocanon.damage = 110;

hydrocanon.effectchance = 0;

hydrocanon.type = "eau";

hydrocanon.priority = 1;

hydrocanon.attaquename = "hydrocanon";

attaque ebullition;

ebullition.precision = 1;

ebullition.attaquetype = "special";

ebullition.critchance = 0.0625;

ebullition.damage = 80;

ebullition.effectchance = 0.3;

ebullition.type = "eau";

ebullition.priority = 1;

ebullition.attaquename = "ebullition";

attaque sheauriken;

sheauriken.precision = 1;

sheauriken.attaquetype = "special";

sheauriken.critchance = 0.0625;

sheauriken.damage = 30 | 45 | 60 | 75;

sheauriken.effectchance = 1;

sheauriken.type = "eau";

sheauriken.priority = 2;

sheauriken.attaquename = "sheauriken";

attaque vibrobscur;

vibrobscur.precision = 1;

vibrobscur.attaquetype = "special";

vibrobscur.critchance = 0.0625;

vibrobscur.damage = 80;

vibrobscur.effectchance = 0.1;

vibrobscur.type = "noir";

vibrobscur.priority = 1;

vibrobscur.attaquename = "vibrobscur";

attaque detricanon;

detricanon.precision = 0.8;

detricanon.attaquetype = "physical";

detricanon.critchance = 0.0625;

detricanon.damage = 120;

detricanon.effectchance = 0.1;

detricanon.type = "poison";

detricanon.priority = 1;

detricanon.attaquename = "detricanon";

attaque laserglace;

laserglace.precision = 1;

laserglace.attaquetype = "special";

laserglace.critchance = 0.0625;

laserglace.damage = 95;

laserglace.effectchance = 0.1;

laserglace.type = "glace";

laserglace.priority = 1;

laserglace.attaquename = "laserglace";

double newhealthjoueur1;

srand(time(NULL));

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre amphinobi utilise joueur 2 \n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "brule") {

double bruledamage = (348 / 12);

cout << "\n" << joueur2health << " - " << bruledamage << " = " << joueur2health - bruledamage << "\n";

joueur2health = joueur2health - bruledamage;

cout << " \n le pochemon de joueur 2 est blesse par son brule \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call functiona

}

cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (348 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\nle pochemon de joueur 2 is able to attaque despite its confusion \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "vibrobscur")) {

joueur2type1 = "noir";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VIBROBSCUR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

joueur2type1 = "noir";

joueur2type2 = "NULL";

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "VIBROBSCUR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

joueur2type1 = "noir";

joueur2type2 = "NULL";

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee") || (joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir") || (joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "lucario") {

joueur1attaque = joueur1attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "extrasenseur")) {

joueur2type1 = "psyko";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSEUR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

joueur2type1 = "psyko";

joueur2type2 = "NULL";

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \nle pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSEUR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

joueur2type1 = "psyko";

joueur2type2 = "NULL";

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat") || (joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "psyko") || (joueur1type2 == "psyko") || (joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur1type1 == "noir") || (joueur1type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaile \n ";

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "ebullition")) {

joueur2type1 = "eau";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBULLITION blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EBULLITION blesse l'opponent";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "detricanon")) {

joueur2type1 = "poison";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int choglaces[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, DETRICANON MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 1 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDETRICANON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "DETRICANON blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 120 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "poison") || (joueur1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "ghost") || (joueur1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "laserglace")) {

joueur2type1 = "glace";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLASERGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "glace") || (joueur1type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient congele \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "LASERGLACE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "glace") || (joueur1type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient congele \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "hydrocanon")) {

joueur2type1 = "eau";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int choglaces[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, HYDROCANON MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n HYDROCANON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 110 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n HYDROCANON blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 110 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eaushuriken")) {

joueur2type1 = "eau";

joueur2type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur2type1;

int picks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = picks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent CINQ FOIS (Vous avez de la chance)(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent 5 FOIS (Ouah Vous avez de la chance)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 4 FOIS, c'est une attaque criticale (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = ((((42 \* 60 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 4 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = (((42 \* 60 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 30 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent LOL)";

damage = (((42 \* 30 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent TROIS FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 45 \* (joueur2attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 3 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent ";

damage = (((42 \* 45 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

}

void amphinobivs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attaque hydrocanon;

hydrocanon.precision = 0.8;

hydrocanon.attaquetype = "special";

hydrocanon.critchance = 0.0625;

hydrocanon.damage = 110;

hydrocanon.effectchance = 0;

hydrocanon.type = "eau";

hydrocanon.priority = 1;

hydrocanon.attaquename = "hydrocanon";

attaque ebullition;

ebullition.precision = 1;

ebullition.attaquetype = "special";

ebullition.critchance = 0.0625;

ebullition.damage = 80;

ebullition.effectchance = 0.3;

ebullition.type = "eau";

ebullition.priority = 1;

ebullition.attaquename = "ebullition";

attaque sheauriken;

sheauriken.precision = 1;

sheauriken.attaquetype = "special";

sheauriken.critchance = 0.0625;

sheauriken.damage = 30 | 45 | 60 | 75;

sheauriken.effectchance = 1;

sheauriken.type = "eau";

sheauriken.priority = 2;

sheauriken.attaquename = "sheauriken";

attaque vibrobscur;

vibrobscur.precision = 1;

vibrobscur.attaquetype = "special";

vibrobscur.critchance = 0.0625;

vibrobscur.damage = 80;

vibrobscur.effectchance = 0.1;

vibrobscur.type = "noir";

vibrobscur.priority = 1;

vibrobscur.attaquename = "vibrobscur";

attaque detricanon;

detricanon.precision = 0.8;

detricanon.attaquetype = "physical";

detricanon.critchance = 0.0625;

detricanon.damage = 120;

detricanon.effectchance = 0.1;

detricanon.type = "poison";

detricanon.priority = 1;

detricanon.attaquename = "detricanon";

attaque laserglace;

laserglace.precision = 1;

laserglace.attaquetype = "special";

laserglace.critchance = 0.0625;

laserglace.damage = 95;

laserglace.effectchance = 0.1;

laserglace.type = "glace";

laserglace.priority = 1;

laserglace.attaquename = "laserglace";

double newhealthjoueur2;

srand(time(NULL));

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre amphinobi utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "brule") {

double bruledamage = (348 / 12);

cout << "\n" << joueur1health << " - " << bruledamage << " = " << joueur1health - bruledamage << "\n";

joueur1health = joueur1health - bruledamage;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blasse a cause de son brule( \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (348 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "vibrobscur")) {

joueur1type1 = "noir";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n VIBROBSCUR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

joueur1type1 = "noir";

joueur1type2 = "NULL";

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "VIBROBSCUR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

joueur1type1 = "noir";

joueur1type2 = "NULL";

if ((joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko") || (joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee") || (joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir") || (joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "lucario") {

joueur2attaque = joueur2attaque \* 1.5;

cout << "\n l'abilite justifie de lucario se fait plus pourt et augmonter son attaque \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "extrasenseur")) {

joueur1type1 = "psyko";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSEUR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

joueur1type1 = "psyko";

joueur1type2 = "NULL";

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type1 == "noir") || (joueur2type2 == "noir")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \nle pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSEUR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

joueur1type1 = "psyko";

joueur1type2 = "NULL";

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat") || (joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer") || (joueur2type1 == "psyko") || (joueur2type2 == "psyko")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif , \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "les pochemons noirs ne sont pas affectes par les attaque s psykos\n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \nle pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "ebullition")) {

joueur1type1 = "eau";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBULLITION blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EBULLITION blesse l'opponent";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "detricanon")) {

joueur1type1 = "poison";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int choglaces[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, DETRICANON MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDETRICANON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DETRICANON blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 120 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "poison") || (joueur2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne peut pas blesser les pochemon fers \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "ghost") || (joueur2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "laserglace")) {

joueur1type1 = "glace";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLASERGLACE blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "glace") && (joueur2type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 got frozen \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "LASERGLACE blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if (luck == 8) {

if ((joueur2type1 != "glace") || (joueur2type2 != "glace")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 got frozen \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "hydrocanon")) {

joueur1type1 = "eau";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int choglaces[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, HYDROCANON MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nHYDROCANON blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 110 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\nHYDROCANON blesse l'opponent \n";

damage = (oof \* 110 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "sheauriken")) {

joueur1type1 = "eau";

joueur1type2 = "NULL";

cout << "\namphinobi est maintenant type " << joueur1type1;

int picks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = picks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent CINQFOIS (Vous avez de la chance)(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent 5 FOIS (Vous avez de la chance)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 4 FOIS, c'est une attaque criticale (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = ((((42 \* 60 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 4 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )";

damage = (((42 \* 60 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent )(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 30 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 2 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent LOL)";

damage = (((42 \* 30 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nSHEAURIKEN blesse l'opponent TROIS FOIS (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 FOIS)(c'est une attaque criticale)\n";

damage = ((((42 \* 45 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " SHEAURIKEN blesse l'opponent 3 FOIS (Vous pensiez que vous blesseriez plus l'opponent ";

damage = (((42 \* 45 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ce n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

}

// cout << "\n c'est tres effectif \n";

void dracaufeuvs2francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attaque lance;

lance.type = "feu";

lance.damage = 95;

lance.attaquetype = "special";

lance.precision = 1;

lance.effectchance = 0.1;

lance.critchance = 0.0625;

lance.priority = 1;

lance.attaquename = "lance-flammes";

attaque dracochoc;

dracochoc.precision = 1;

dracochoc.attaquetype = "special";

dracochoc.critchance = 0.0625;

dracochoc.damage = 80;

dracochoc.effectchance = 0;

dracochoc.type = "draco";

dracochoc.priority = 1;

dracochoc.attaquename = "dracochoc";

attaque lamedair;

lamedair.precision = 0.75;

lamedair.attaquetype = "special";

lamedair.critchance = 0.0625;

lamedair.damage = 75;

lamedair.effectchance = 0.3;

lamedair.type = "air";

lamedair.priority = 1;

lamedair.attaquename = "lamedair";

attaque poingdefeu;

poingdefeu.precision = 1;

poingdefeu.attaquetype = "physical";

poingdefeu.critchance = 0.0625;

poingdefeu.damage = 75;

poingdefeu.effectchance = 0.1;

poingdefeu.type = "feu";

poingdefeu.priority = 1;

poingdefeu.attaquename = "poingdefeu";

attaque poing;

poing.precision = 1;

poing.attaquetype = "physical";

poing.critchance = 0.0625;

poing.damage = 75;

poing.effectchance = 0.1;

poing.type = "electrique";

poing.priority = 1;

poing.attaquename = "poing-eclair";

attaque eboulement;

eboulement.precision = 0.75;

eboulement.attaquetype = "physical";

eboulement.critchance = 0.0625;

eboulement.damage = 75;

eboulement.effectchance = 0.3;

eboulement.type = "roche";

eboulement.priority = 1;

eboulement.attaquename = "eboulement";

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "blaze";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

double newhealthjoueur1;

srand(time(NULL));

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

string joueur2attaques[4] = { attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre dracaufeu utilise joueur 2 \n";

cout << " \n" << joueur2attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur2attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 ne peut pas bouger a cause de son paralysie (c'est triste et c'est fou) \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\nle pochemon de joueur 2 peut bouger malgre son paralysie \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "le pochemon de joueur 2 est encore congele (je suis desole pour vous)\n ";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n le pochemon de joueur 2n'est plus congele \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (360 / 12);

joueur2health = joueur2health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << poisondamage << " = " << joueur2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le poison \n";

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n Ahhh, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 2 hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur2attaque \* 40) / joueur2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << selfdamage << " = " << joueur2health - selfdamage << " (c'est triste) \n";

joueur2health = joueur2health - selfdamage;

if (joueur2health <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call finction

}

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poing-eclair")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOING-ECLAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ce n'est pas du tout effectif , les attaques electriques n'affectent pas les pochemon de terre \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "POING-ECLAIR blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 98 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau") || (joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n c'est inutile, les pochemon de terre ne sont pas affecte par les attaques electriques \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur1type2 != "electrique") || (joueur1type1 != "electrique")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient paralyse \n";

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "poingdefeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOINGDEFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGDEFEU blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 98 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur1poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur2health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est blesse par le peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur2health << "- " << roughskin << " = " << joueur2health - roughskin << "\n";

joueur2health = joueur2health - roughskin;

if (joueur2health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 2 s'evanoui , joueuer 1 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type2 != "poison") && (joueur2type1 != "poison") && (joueur2type2 != "fer") && (joueur2type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant empoisonne (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 2 est maintenant brule par les corps ardent de Pyrax \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* eboulement.damage \* ((joueur2attaque / joueur1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur2attaque / joueur1defense)) / 50) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "terre") || (joueur1type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "air") || (joueur1type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "lance-flammes")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLANCE-FLAMMES blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "LANCE-FLAMMES blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "eau") || (joueur1type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "feu") || (joueur1type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "glace") || (joueur1type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 devient brule \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "dracochoc")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDRACOCHOC blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nfee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRACOCHOC blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur1type1 == "draco") || (joueur1type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fee") || (joueur1type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n fee N'EST PAS DU TOUT AFFECTE PAR LE TYPE draco IDIOT \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((joueur2attaques[attaqueg] == "lamedair")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, LAMEDAIR MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n LAMEDAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 1 ";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "LAMEDAIR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur2attaquespeciale / joueur1defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur1type1 == "electrique") || (joueur1type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "combat") || (joueur1type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "fer") || (joueur1type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "roche") || (joueur1type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "insecte") || (joueur1type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur1type1 == "nature") || (joueur1type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur1 = joueur1health - damage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur1 << "\n";

if (newhealthjoueur1 <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 1\n";

joueur1health = newhealthjoueur1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 1 tressaille \n ";

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "amphinobi") {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "pyrax") {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mimiqui") {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "charcacroc") {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "togekiss") {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "roserade") {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "dimoret") {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "lucario") {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "ronflex") {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "zeraora") {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur1poke == "tyranocif") {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

}

void dracaufeuvs1francais(double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque, double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque, double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2, string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued, double couverture, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attaque lance;

lance.type = "feu";

lance.damage = 95;

lance.attaquetype = "special";

lance.precision = 1;

lance.effectchance = 0.1;

lance.critchance = 0.0625;

lance.priority = 1;

lance.attaquename = "lance-flammes";

attaque dracochoc;

dracochoc.precision = 1;

dracochoc.attaquetype = "special";

dracochoc.critchance = 0.0625;

dracochoc.damage = 80;

dracochoc.effectchance = 0;

dracochoc.type = "draco";

dracochoc.priority = 1;

dracochoc.attaquename = "dracochoc";

attaque lamedair;

lamedair.precision = 0.75;

lamedair.attaquetype = "special";

lamedair.critchance = 0.0625;

lamedair.damage = 75;

lamedair.effectchance = 0.3;

lamedair.type = "air";

lamedair.priority = 1;

lamedair.attaquename = "lamedair";

attaque poingdefeu;

poingdefeu.precision = 1;

poingdefeu.attaquetype = "physical";

poingdefeu.critchance = 0.0625;

poingdefeu.damage = 75;

poingdefeu.effectchance = 0.1;

poingdefeu.type = "feu";

poingdefeu.priority = 1;

poingdefeu.attaquename = "poingdefeu";

attaque poing;

poing.precision = 1;

poing.attaquetype = "physical";

poing.critchance = 0.0625;

poing.damage = 75;

poing.effectchance = 0.1;

poing.type = "electrique";

poing.priority = 1;

poing.attaquename = "poing-eclair";

attaque eboulement;

eboulement.precision = 0.75;

eboulement.attaquetype = "physical";

eboulement.critchance = 0.0625;

eboulement.damage = 75;

eboulement.effectchance = 0.3;

eboulement.type = "roche";

eboulement.priority = 1;

eboulement.attaquename = "eboulement";

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "blaze";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

double newhealthjoueur2;

srand(time(NULL));

if (joueur1poke == "dracaufeu") {

string joueur1attaques[4] = { attaque1, attaque2, attaque3, attaque4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n choissisez le numero vers l'attaque vous voulez que votre dracaufeu utilise joueur 1 \n";

cout << " \n" << joueur1attaques[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << joueur1attaques[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable pour while loop

cout << "\n Apres avoir choisi l'attaque que vous voulez, tapez le numero a la droit de l'attaque desire\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3") && (rick != joueur1attaques[0]) && (rick != joueur1attaques[1]) && (rick != joueur1attaques[2]) && (rick != joueur1attaques[3])) {

cout << "\n le numero que vouz avez choisi n'est pas registre sur cette system, typez un numero registre (le numero a la droit de l'attaque desire) (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int attaqueg = 0;

showdown >> attaqueg;

// converts string to number to get the attaque you have chosen

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (360 / 12);

joueur1health = joueur1health - poisondamage;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << poisondamage << " = " << joueur1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse par poison \n";

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n pauvrez-vous, vous n'avez pas de chance, le pochemon de joueur 1 se blesse a cause de sa confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* joueur1attaque \* 40) / joueur1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << joueur1health << " - " << selfdamage << " = " << joueur1health - selfdamage << " (c'est un peu triste pour le perdeur \n";

joueur1health = joueur1health - selfdamage;

if (joueur1health <= 0) {

cout << " \n joueuer 2 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n le pochemon de joueur 1 peut attaquer malgre son confusion \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "\n Dommage, je suis desole pour toi, vous etes encore congele \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n Bonnes nouvelles, le pochemon de joueur 1 n'est plus congele \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 ne peut pas bouger parcequ'il est paralyse \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n le pochemon de joueuer 1 peut bouger malgre son paralysie\n";

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

if (couverture == 1) {

cout << "\n la couverture de mimiqui est casse \n";

couverture = 0;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poing-eclair")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOING-ECLAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n electrique CAN'T HURT terre \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "electrique") || (joueur2type1 != "electrique")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est parylyse \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "POING-ECLAIR blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 98 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau") || (joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n l'attaque ne blesse pas du tout a l'opponent \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n les attaques electriques ne sont pas utile contre les pochemons de nature \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((joueur2type2 != "electrique") || (joueur2type1 != "electrique")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est parylyse \n";

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "poingdefeu")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nPOINGDEFEU blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "POINGDEFEU blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 98 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double roughskin = joueur1health / 12;

cout << "\n le pochemon de joueur 1 est blesse a cause du peau dure de charcacroc \n";

cout << joueur1health << "- " << roughskin << " = " << joueur1health - roughskin << "\n";

joueur1health = joueur1health - roughskin;

if (joueur1health <= 0) {

cout << "\n le pochemon de joueur 1 s'est evanoui , joueuer 2 gagne\n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type2 != "poison") && (joueur1type1 != "poison") && (joueur1type2 != "fer") && (joueur1type1 != "fer")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre empoisone. (c'est tres toxique) \n";

}

}

}

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((joueur1type1 != "feu") && (joueur1type2 != "feu")) {

status1 = "brule";

cout << "\n le pochemon de joueur 1 vient d'etre brule par les corps ardent \n";

joueur1attaque = joueur1attaque \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "eboulement")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, EBOULEMENT MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nEBOULEMENT blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* eboulement.damage \* ((joueur1attaque / joueur2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EBOULEMENT blesse l'opponent";

damage = ((oof \* 75 \* (joueur1attaque / joueur2defense)) / 50) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "lance-flammes")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nLANCE-FLAMMES blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "LANCE-FLAMMES blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 95 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "eau") || (joueur2type2 == "eau")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "feu") || (joueur2type2 == "feu")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "glace") || (joueur2type2 == "glace")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int brule[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = brule[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((joueur2type1 != "feu") && (joueur2type2 != "feu")) {

status2 = "brule";

cout << "\nle pochemon de joueur 2 est brule ( brule) \n";

joueur2attaque = joueur2attaque \* 0.5;

}

}

}

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "dracochoc")) {

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\nDRACOCHOC blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit) + 2;

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRACOCHOC blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 80 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50)) + 2;

if ((joueur2type1 == "draco") || (joueur2type2 == "draco")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fee") || (joueur2type2 == "fee")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n draco CAN'T HURT fee \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((joueur1attaques[attaqueg] == "lamedair")) {

int choglaces[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoglace = choglaces[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace << "\n";

if (pickedchoglace == 1) {

cout << "\n VOTRE ATTAQUE, LAMEDAIR MANQUE, Ca Cest FOUUUUU\n";

cout << "\n C'est la tourne de joueur 2 \n";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choglaces[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoglace1 = choglaces[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoglace1 << "\n";

if (pickedchoglace1 <= 3) {

cout << "\n LAMEDAIR blesse l'opponent (c'est une attaque criticale)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "roche") || (joueur2type2 == "roche")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "nature") || (joueur2type2 == "nature")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n c'est tres effectif \n";

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \nc'est la tourne de joueur 2 ";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "LAMEDAIR blesse l'opponent";

damage = (((oof \* 75 \* (joueur1attaquespeciale / joueur2defensespecial)) / 50) \* stab) + 2;

if ((joueur2type1 == "combat") || (joueur2type2 == "combat")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((joueur2type1 == "fer") || (joueur2type2 == "fer")) {

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((joueur2type1 == "terre") || (joueur2type2 == "terre")) {

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((joueur2type1 == "electrique") || (joueur2type2 == "electrique")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n son attaque n'est pas effectif \n";

}

if ((joueur2type1 == "insecte") || (joueur2type2 == "insecte")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((joueur2type1 == "air") || (joueur2type2 == "air")) {

cout << "\n c'est tres effectif \n";

damage = damage \* 2;

}

newhealthjoueur2 = joueur2health - damage;

cout << "\n" << joueur2health << " - " << damage << " = " << newhealthjoueur2 << "\n";

if (newhealthjoueur2 <= 0) {

cout << " \n joueuer 1 gagne \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\nc'est la tourne de joueur 2\n";

joueur2health = newhealthjoueur2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n le pochemon de joueur 2 tressaille \n ";

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (joueur2poke == "ronflex") {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "zeraora") {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "tyranocif") {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

//call function

}

}

}

void zeraorahealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = zeraora.health;

double joueur1defense = zeraora.defense;

double joueur1defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur1attaque = zeraora.attaque;

double joueur1attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur1type1 = zeraora.type1;

string joueur1type2 = zeraora.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

zeraoravs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void tyranocifhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double couverture = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = tyranocif.health;

double joueur1defense = tyranocif.defense;

double joueur1defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur1attaque = tyranocif.attaque;

double joueur1attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur1type1 = tyranocif.type1;

string joueur1type2 = tyranocif.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

tyranocifvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void ronflexhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double couverture = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

ronflexvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

ronflexvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = ronflex.health;

double joueur1defense = ronflex.defense;

double joueur1defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur1attaque = ronflex.attaque;

double joueur1attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur1type1 = ronflex.type1;

string joueur1type2 = ronflex.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

tyranocifvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void mewtwohealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = mewtwo.health;

double joueur1defense = mewtwo.defense;

double joueur1defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur1attaque = mewtwo.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur1type1 = mewtwo.type1;

string joueur1type2 = mewtwo.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

mewtwovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void dimorethealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "chance super";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = dimoret.health;

double joueur1defense = dimoret.defense;

double joueur1defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur1attaque = dimoret.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur1type1 = dimoret.type1;

string joueur1type2 = dimoret.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

dimoretvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void lucariohealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = lucario.health;

double joueur1defense = lucario.defense;

double joueur1defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur1attaque = lucario.attaque;

double joueur1attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur1type1 = lucario.type1;

string joueur1type2 = lucario.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

lucariovs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void roseradehealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double couverture = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = roserade.health;

double joueur1defense = roserade.defense;

double joueur1defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur1attaque = roserade.attaque;

double joueur1attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur1type1 = roserade.type1;

string joueur1type2 = roserade.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

roseradevs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void togekisshealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double couverture = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

roseradevs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

togekissvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = togekiss.health;

double joueur1defense = togekiss.defense;

double joueur1defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur1attaque = togekiss.attaque;

double joueur1attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur1type1 = togekiss.type1;

string joueur1type2 = togekiss.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

togekissvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void charcacrochealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double couverture = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == "dracaufeu") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mimiqui") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "amphinobi") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "pyrax") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "charcacroc") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == "roserade") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "dimoret") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "lucario") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "togekiss") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == "mewtwo") {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = charcacroc.health;

double joueur1defense = charcacroc.defense;

double joueur1defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur1attaque = charcacroc.attaque;

double joueur1attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur1type1 = charcacroc.type1;

string joueur1type2 = charcacroc.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

charcacrocvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void mimiquihealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == dracaufeu.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == amphinobi.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

// double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque , double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque , double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2

// joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque , joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque , joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == pyrax.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == charcacroc.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mewtwo.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mimiqui.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

mimiquivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == dimoret.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == lucario.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

lucariovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == togekiss.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == roserade.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = mimiqui.health;

double joueur1defense = mimiqui.defense;

double joueur1defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur1attaque = mimiqui.attaque;

double joueur1attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur1type1 = mimiqui.type1;

string joueur1type2 = mimiqui.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

mimiquivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void pyraxhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == dracaufeu.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == amphinobi.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

// double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque , double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque , double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2

// joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque , joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque , joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == pyrax.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == charcacroc.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mewtwo.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mimiqui.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == dimoret.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == lucario.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == togekiss.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == roserade.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = pyrax.health;

double joueur1defense = pyrax.defense;

double joueur1defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur1attaque = pyrax.attaque;

double joueur1attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur1type1 = pyrax.type1;

string joueur1type2 = pyrax.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

pyraxvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void amphinobihealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == dracaufeu.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == amphinobi.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

// double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque , double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque , double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2

// joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque , joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque , joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == pyrax.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == charcacroc.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mewtwo.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mimiqui.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == dimoret.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == lucario.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == togekiss.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == roserade.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

// pyrax

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = amphinobi.health;

double joueur1defense = amphinobi.defense;

double joueur1defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur1attaque = amphinobi.attaque;

double joueur1attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur1type1 = amphinobi.type1;

string joueur1type2 = amphinobi.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

amphinobivs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void dracaufeuhealthfrancais(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "toughclaws";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "superluck";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "justifie";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

double couverture = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (joueur2poke == dracaufeu.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = dracaufeu.health;

double joueur2defense = dracaufeu.defense;

double joueur2defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur2attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur2type1 = dracaufeu.type1;

string joueur2type2 = dracaufeu.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

dracaufeuvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == amphinobi.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = amphinobi.health;

double joueur2defense = amphinobi.defense;

double joueur2defensespecial = amphinobi.defensespecial;

double joueur2attaque = amphinobi.attaque;

double joueur2attaquespeciale = amphinobi.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = amphinobi.Vitesse;

string joueur2type1 = amphinobi.type1;

string joueur2type2 = amphinobi.type2;

// double joueur1health, double joueur1defense, double joueur1defensespecial, double joueur1attaque , double joueur1attaquespeciale, double joueur1Vitesse, string joueur1type1, string joueur1type2, double joueur2health, double joueur2defense, double joueur2defensespecial, double joueur2attaque , double joueur2attaquespeciale, double joueur2Vitesse, string joueur2type1, string joueur2type2

// joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque , joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque , joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2

amphinobivs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == pyrax.pokename) {

// pyrax

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = pyrax.health;

double joueur2defense = pyrax.defense;

double joueur2defensespecial = pyrax.defensespecial;

double joueur2attaque = pyrax.attaque;

double joueur2attaquespeciale = pyrax.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = pyrax.Vitesse;

string joueur2type1 = pyrax.type1;

string joueur2type2 = pyrax.type2;

srand(time(NULL));

int premiere[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int premieree = premiere[rand() % 6 - 1];

if (premieree >= 4) {

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (premieree <= 3) {

pyraxvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (joueur2poke == charcacroc.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = charcacroc.health;

double joueur2defense = charcacroc.defense;

double joueur2defensespecial = charcacroc.defensespecial;

double joueur2attaque = charcacroc.attaque;

double joueur2attaquespeciale = charcacroc.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = charcacroc.Vitesse;

string joueur2type1 = charcacroc.type1;

string joueur2type2 = charcacroc.type2;

charcacrocvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mewtwo.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = mewtwo.health;

double joueur2defense = mewtwo.defense;

double joueur2defensespecial = mewtwo.defensespecial;

double joueur2attaque = mewtwo.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mewtwo.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mewtwo.Vitesse;

string joueur2type1 = mewtwo.type1;

string joueur2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == mimiqui.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = mimiqui.health;

double joueur2defense = mimiqui.defense;

double joueur2defensespecial = mimiqui.defensespecial;

double joueur2attaque = mimiqui.attaque;

double joueur2attaquespeciale = mimiqui.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = mimiqui.Vitesse;

string joueur2type1 = mimiqui.type1;

string joueur2type2 = mimiqui.type2;

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == dimoret.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = dimoret.health;

double joueur2defense = dimoret.defense;

double joueur2defensespecial = dimoret.defensespecial;

double joueur2attaque = dimoret.attaque;

double joueur2attaquespeciale = dimoret.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = dimoret.Vitesse;

string joueur2type1 = dimoret.type1;

string joueur2type2 = dimoret.type2;

dimoretvs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == lucario.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = lucario.health;

double joueur2defense = lucario.defense;

double joueur2defensespecial = lucario.defensespecial;

double joueur2attaque = lucario.attaque;

double joueur2attaquespeciale = lucario.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = lucario.Vitesse;

string joueur2type1 = lucario.type1;

string joueur2type2 = lucario.type2;

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == togekiss.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = togekiss.health;

double joueur2defense = togekiss.defense;

double joueur2defensespecial = togekiss.defensespecial;

double joueur2attaque = togekiss.attaque;

double joueur2attaquespeciale = togekiss.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = togekiss.Vitesse;

string joueur2type1 = togekiss.type1;

string joueur2type2 = togekiss.type2;

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == roserade.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = roserade.health;

double joueur2defense = roserade.defense;

double joueur2defensespecial = roserade.defensespecial;

double joueur2attaque = roserade.attaque;

double joueur2attaquespeciale = roserade.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = roserade.Vitesse;

string joueur2type1 = roserade.type1;

string joueur2type2 = roserade.type2;

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == zeraora.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = zeraora.health;

double joueur2defense = zeraora.defense;

double joueur2defensespecial = zeraora.defensespecial;

double joueur2attaque = zeraora.attaque;

double joueur2attaquespeciale = zeraora.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = zeraora.Vitesse;

string joueur2type1 = zeraora.type1;

string joueur2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == ronflex.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = ronflex.health;

double joueur2defense = ronflex.defense;

double joueur2defensespecial = ronflex.defensespecial;

double joueur2attaque = ronflex.attaque;

double joueur2attaquespeciale = ronflex.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = ronflex.Vitesse;

string joueur2type1 = ronflex.type1;

string joueur2type2 = ronflex.type2;

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (joueur2poke == tyranocif.pokename) {

double joueur1health = dracaufeu.health;

double joueur1defense = dracaufeu.defense;

double joueur1defensespecial = dracaufeu.defensespecial;

double joueur1attaque = dracaufeu.attaque;

double joueur1attaquespeciale = dracaufeu.attaquespeciale;

double joueur1Vitesse = dracaufeu.Vitesse;

string joueur1type1 = dracaufeu.type1;

string joueur1type2 = dracaufeu.type2;

double joueur2health = tyranocif.health;

double joueur2defense = tyranocif.defense;

double joueur2defensespecial = tyranocif.defensespecial;

double joueur2attaque = tyranocif.attaque;

double joueur2attaquespeciale = tyranocif.attaquespeciale;

double joueur2Vitesse = tyranocif.Vitesse;

string joueur2type1 = tyranocif.type1;

string joueur2type2 = tyranocif.type2;

dracaufeuvs1francais(joueur1health, joueur1defense, joueur1defensespecial, joueur1attaque, joueur1attaquespeciale, joueur1Vitesse, joueur1type1, joueur1type2, joueur2health, joueur2defense, joueur2defensespecial, joueur2attaque, joueur2attaquespeciale, joueur2Vitesse, joueur2type1, joueur2type2, joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued, couverture, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void combatcommence(string joueur1poke, string attaque1, string attaque2, string attaque3, string attaque4, string joueur2poke, string attaquea, string attaqueb, string attaquec, string attaqued) {

cout << "joueur1 a choisi un " << joueur1poke << " avec les attaques " << attaque1 << ", " << attaque2 << ", " << attaque3 << ", et " << attaque4 << ".\n";

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "joueur2 a choisi un " << joueur2poke << " avec les attaques " << attaquea << ", " << attaqueb << ", " << attaquec << ", et " << attaqued << ".\n";

pochemon dracaufeu;

dracaufeu.Abilite = "blaze";

dracaufeu.type1 = "feu";

dracaufeu.type2 = "air";

dracaufeu.health = 360;

dracaufeu.defense = 280;

dracaufeu.defensespecial = 295;

dracaufeu.Vitesse = 328;

dracaufeu.attaque = 293;

dracaufeu.attaquespeciale = 348;

dracaufeu.pokename = "dracaufeu";

pochemon charcacroc;

charcacroc.Abilite = "roughskin";

charcacroc.type1 = "draco";

charcacroc.type2 = "terre";

charcacroc.health = 420;

charcacroc.defense = 317;

charcacroc.defensespecial = 295;

charcacroc.Vitesse = 333;

charcacroc.attaque = 394;

charcacroc.attaquespeciale = 284;

charcacroc.pokename = "charcacroc";

pochemon dimoret;

dimoret.Abilite = "toughclaws";

dimoret.type1 = "glace";

dimoret.type2 = "noir";

dimoret.health = 344;

dimoret.defense = 251;

dimoret.defensespecial = 295;

dimoret.Vitesse = 383;

dimoret.attaque = 372;

dimoret.attaquespeciale = 207;

dimoret.pokename = "dimoret";

pochemon lucario;

lucario.Abilite = "innerfocus";

lucario.type1 = "combat";

lucario.type2 = "fer";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.defensespecial = 262;

lucario.Vitesse = 306;

lucario.attaque = 350;

lucario.attaquespeciale = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pochemon roserade;

roserade.Abilite = "poisonpoint";

roserade.type1 = "nature";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.defensespecial = 339;

roserade.Vitesse = 306;

roserade.attaque = 262;

roserade.attaquespeciale = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pochemon amphinobi;

amphinobi.Abilite = "type change";

amphinobi.type1 = "eau";

amphinobi.type2 = "noir";

amphinobi.health = 348;

amphinobi.defense = 256;

amphinobi.defensespecial = 265;

amphinobi.Vitesse = 377;

amphinobi.attaque = 317;

amphinobi.attaquespeciale = 335;

amphinobi.pokename = "amphinobi";

pochemon togekiss;

togekiss.Abilite = "grace serene";

togekiss.type1 = "fee";

togekiss.type2 = "air";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.defensespecial = 361;

togekiss.Vitesse = 284;

togekiss.attaque = 218;

togekiss.attaquespeciale = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pochemon mimiqui;

mimiqui.Abilite = "couverture";

mimiqui.type1 = "ghost";

mimiqui.type2 = "fee";

mimiqui.health = 314;

mimiqui.defense = 284;

mimiqui.defensespecial = 339;

mimiqui.Vitesse = 320;

mimiqui.attaque = 306;

mimiqui.attaquespeciale = 218;

mimiqui.pokename = "mimiqui";

pochemon mewtwo;

mewtwo.Abilite = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psyko";

mewtwo.type2 = "psyko";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.defensespecial = 306;

mewtwo.Vitesse = 394;

mewtwo.attaque = 350;

mewtwo.attaquespeciale = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pochemon pyrax;

pyrax.Abilite = "corpsardent";

pyrax.type1 = "insecte";

pyrax.type2 = "feu";

pyrax.health = 374;

pyrax.defense = 251;

pyrax.defensespecial = 339;

pyrax.Vitesse = 328;

pyrax.attaque = 240;

pyrax.attaquespeciale = 405;

pyrax.pokename = "pyrax";

pochemon tyranocif;

tyranocif.type1 = "roche";

tyranocif.type2 = "noir";

tyranocif.health = 404;

tyranocif.defensespecial = 656;

tyranocif.defense = 350;

tyranocif.attaquespeciale = 317;

tyranocif.attaque = 403;

tyranocif.Vitesse = 243;

tyranocif.pokename = "tyranocif";

pochemon zeraora;

zeraora.type1 = "electrique";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.defensespecial = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.attaquespeciale = 317;

zeraora.attaque = 355;

zeraora.Vitesse = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pochemon ronflex;

ronflex.type1 = "normale";

ronflex.type2 = "NULL";

ronflex.health = 524;

ronflex.defensespecial = 350;

ronflex.defense = 251;

ronflex.attaquespeciale = 251;

ronflex.attaque = 350;

ronflex.pokename = "ronflex";

ronflex.Vitesse = 174;

cout << "\nle combat commence............\n";

if (joueur1poke == dracaufeu.pokename) {

dracaufeuhealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == amphinobi.pokename) {

amphinobihealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == pyrax.pokename) {

pyraxhealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == charcacroc.pokename) {

charcacrochealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == mewtwo.pokename) {

mewtwohealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == mimiqui.pokename) {

mimiquihealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == dimoret.pokename) {

dimorethealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == lucario.pokename) {

lucariohealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == togekiss.pokename) {

togekisshealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == roserade.pokename) {

roseradehealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == ronflex.pokename) {

ronflexhealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == zeraora.pokename) {

zeraorahealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

if (joueur1poke == tyranocif.pokename) {

tyranocifhealthfrancais(joueur1poke, attaque1, attaque2, attaque3, attaque4, joueur2poke, attaquea, attaqueb, attaquec, attaqued);

}

}

void joueur2pochemonfrancais(string joueur1pochemon, string joueur1attaque1, string joueur1attaque2, string joueur1attaque3, string joueur1attaque4) {

cout << "\n joueur 1 a choisi un " << joueur1pochemon << " avec " << joueur1attaque1 << ", " << joueur1attaque2 << ", " << joueur1attaque3 << ", et " << joueur1attaque4;

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "Quel pochemon voulez-vous joueur2?";

string pochemonname[13] = { "dracaufeu", "charcacroc", "amphinobi" ,"togekiss", "mewtwo", "lucario", "pyrax", "mimiqui" , "roserade", "dimoret", "tyranocif", "zeraora", "ronflex" };

string pokenamea;

cout << " \*dracaufeu: (les stats de pokebase) (feu-air type) \n";

cout << "dracaufeu stats: attaque:293 " << "defense: 280, " << "hp: 360, " << "attaque speciale: 348, " << "Defense Speciale: 295, " << "Vitesse: 328, " << "Abilite: griffe fort\n";

cout << " \*charcacroc: (les stats de pokebase) (draco-terre type )\n";

cout << "charcacroc stats: attaque:394 , " << "defense: 317, " << "hp: 420, " << "attaque speciale: 284, " << "Defense Speciale: 295, " << "Vitesse: 333, " << "Abilite: peau dure\n";

cout << " \*amphinobi: (les stats de pokebase) (eau-noir type) \n";

cout << "amphinobi stats: attaque: 317 , " << "defense: 256, " << "hp: 348, " << "attaque speciale: 335, " << "Defense Speciale: 265, " << "Vitesse: 377, " << "Abilite: type change\n";

cout << " \*togekiss: (les stats de pokebase) ( fee-air type) \n"; // start avec togekiss

cout << "togekiss stats: attaque: 218, " << "defense: 317, " << "hp: 374, " << "attaque speciale: 372, " << "Defense Speciale: 372, " << "Vitesse: 284, " << "Abilite: grace serene\n";

cout << " \*lucario: (les stats de pokebase) (combat-fer type )\n";

cout << "lucario stats: attaque: 350 " << "defense: 262, " << "hp: 344, " << "attaque speciale: 361, " << "Defense Speciale: 262, " << "Vitesse: 306, " << "Abilite:justifie \n";

cout << " \*roserade: (les stats de pokebase) (nature-poison type) \n";

cout << "roserade stats: attaque: 262 " << "defense: 251, " << "hp: 364, " << "attaque speciale: 384, " << "Defense Speciale: 339, " << "Vitesse: 306, " << "Abilite: point poison \n";

cout << " \*dimoret: (les stats de pokebase) (noir-glace type) \n";

cout << "dimoretstats: attaque: 372 " << "defense: 251, " << "hp: 344, " << "attaque speciale: 207, " << "Defense Speciale: 295, " << "Vitesse: 383, " << "Abilite: superluck \n";

cout << " \*pyrax: (les stats de pokebase) (insecte-feu type) \n";

cout << "attaque: 240 " << "defense: 251, " << "hp: 374, " << "attaque speciale: 405 " << "Defense Speciale: 339, " << "Vitesse: 328, " << "Abilite: corpsardent \n";

cout << " \*mimiqui (les stats de pokebase) (ghost-type fee) \n";

cout << "attaque: 306 " << "defense: 284, " << "hp: 314, " << "attaque speciale: 218, " << "Defense Speciale: 339, " << "Vitesse: 320, " << "Abilite: couverture \n";

cout << " \*mewtwo (les stats de pokebase) (psyko type) \n";

cout << "attaque: 350 " << "defense: 306, " << "hp: 416, " << "attaque speciale: 447, " << "Defense Speciale: 306, " << "Vitesse: 394, " << "Abilite: TROP PUISSANCE POUR AVOIR UNE ABILITE Abilite \n";

cout << " \*zeraora: (les stats de pokebase) (electrique type) \n";

cout << "zeraora stats: attaque: 355 " << "defense: 273, " << "hp: 380, " << "attaque speciale: 333, " << "Defense Speciale: 284, " << "Vitesse: 423, " << "Abilite: TROP PUISSANCE POUR AVOIR UNE ABILITE Abilite \n";

cout << " \*ronflex: (les stats de pokebase) (normale type) \n";

cout << "ronflex stats: attaque: 350 " << "defense: 251, " << "hp: 524, " << "attaque speciale: 251 " << "Defense Speciale: 350, " << "Vitesse: 174, " << "Abilite: immunite \n";

cout << " \*tyranocif (les stats de pokebase) (noir-roche type) \n";

cout << "tyranocif stats: attaque: 403 " << "defense: 350, " << "hp: 404, " << "attaque speciale: 317, " << "Defense Speciale: 328, " << "Vitesse: 243, " << "Abilite: ventdeterre \n";

cout << " toutes les abilites sont choisis par moi pour que vous vous amusiez bien avec ce simulateur ";

cout << "sil'vous-plait, choisissez l'un des pochemon legifois pour votre 1v1: .\n";

cout << "\n les options: dracaufeu, charcacroc, amphinobi, lucario, dimoret, mimiqui, pyrax, mewtwo, togekiss, ronflex, zeraora, tyranocif or roserade \n";

string mewtwopossibleattaques[7] = { "eco-sphere", "psyko", "aurasphere", "ballombre", "tonnere", "laserglace", "lance-flammes" };

string dimoretpossibleattaques[7] = { "tranchenuit", "chuteglace", "directtoxik", "coupepsycho", "casse-brique", "coupbas", "griffeombre" };

string lucariopossibleattaques[6] = { "vampipoing", "aurasphere", "dracochoc", "ballombre", "poingmeteor", "charge-os" };

string amphinobipossibleattaques[7] = { "detricanon","sheauriken","laserglace","ebullition","hydrocanon","vibrobscur", "extrasenseur" };

string togekisspossibleattaques[8] = { "machination","ballombre","lamedair","vitesse-extreme","aurasphere","eclatmagique", "douxbaiser", "cage-eclair" };

string roseradepossibleattaques[8] = { "bomb-beurk", "giga-sangsue","ballombre","extrasenseur","eco-sphere", "eclatmagique" , "para-spore", "poudretoxik" };

string dracaufeupossibleattaques[6] = { "poing-eclair", "eboulement", "poingdefeu", "lance-flammes","dracochoc","lamedair" };

string charcacrocpossibleattaques[6] = { "dracogriffe", "dracocharge", "siesme", "tetedefer", "eboulement", "casse-brique", };

string pyraxpossibleattaques[6] = { "bourdon", "dansedufeu", "plenitude", "giga-sangsue","puissance-cachee", "ventviolent" };

string mimiquipossibleattaques[7] = { "calinerie", "danse-lames", "coupbas", "griffeombre","vampipoing", "vampirisme" };

string tyranocifpossibleattaques[7] = { "poingdefeu","poing-eclair","poingdeglace","siesme","machouille","eboulement", "tetedefer" };

string zeraorapossibleattaques[7] = { "poingdefeu","plasmapunch","vampipoing","execu-son","calinerie", "gonflette", "cage-eclair" };

string ronflexpossibleattaques[7] = { "siesme","plaquage","eboulement","detricanon","casse-brique", "cognobidon", "abime" };

cin >> pokenamea;

bool oof6 = true;

while (oof6 = true) {

if (find(begin(pochemonname), end(pochemonname), pokenamea) != end(pochemonname)) {

break;

}

else cout << "\n choisissez un pochemon legitime joueur2 \n";

cin >> pokenamea;

}

cout << "\n votre legitimate pochemon a ete registre joueur2. \n";

if (pokenamea == "tyranocif") {

cout << "siesme: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp , 100 precision (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "tetedefer: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de tressaillir) (100 precision, fer) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "poingdefeu: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de brule) (100 precision, feu) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << " poing-eclair: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, electrique type attaque (10 percent chance de paralyse, (electrique type)) (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "poingdeglace: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de freeze) (100 precision, glace) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "machouille: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, 100 precision, 10 percent chance de faire reduire le defense de l'opponent. (attaque physicale) \n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

string tyranocifattaquea, tyranocifattaqueb, tyranocifattaquec, tyranocifattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre tyranocif joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour tyranocif joueur2 \n";

cin >> tyranocifattaquea;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaquea) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour tyranocif joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour tyranocif joueur2 \n";

cin >> tyranocifattaqueb;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaqueb) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

if (tyranocifattaquea != tyranocifattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour tyranocif joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour tyranocif joueur2 \n";

cin >> tyranocifattaquec;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaquec) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

if (tyranocifattaquec != tyranocifattaquea) {

if (tyranocifattaquec != tyranocifattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour tyranocif joueur2 \n";

cin >> tyranocifattaqued;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaqued) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

if (tyranocifattaqued != tyranocifattaquea) {

if (tyranocifattaqued != tyranocifattaqueb) {

if (tyranocifattaqued != tyranocifattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour tyranocif \n";

cout << tyranocifattaquea << ", " << tyranocifattaqueb << " , " << tyranocifattaquec << ",and " << tyranocifattaqued << " a ete registre pour votre tyranocif joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "tyranocif", tyranocifattaquea, tyranocifattaqueb, tyranocifattaquec, tyranocifattaqued);

}

if (pokenamea == "zeraora") {

cout << "\n vampipoing: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (la sante de l'utilisateur augmente) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "calinerie: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp,(90 precision) type fee attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "execu-son: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, noir attaque) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "gonflette: Cet attaque augmente l'attaque et la defense de l'utilisateur \n";

cout << "\n";

cout << "poingdefeu: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de brule) (100 precision, feu) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << " plasmapunch: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp, 100 precision, electrique type attaque (electrique type)) (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "cage-eclair: cet attaque a un 90 percent chance de faire paralyser a l'opponent \n ";

cout << "\n";

string zeraoraattaquea, zeraoraattaqueb, zeraoraattaquec, zeraoraattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre zeraora joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour zeraora joueur2 \n";

cin >> zeraoraattaquea;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaquea) != end(zeraorapossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour zeraora joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour zeraora joueur2 \n";

cin >> zeraoraattaqueb;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaqueb) != end(zeraorapossibleattaques)) {

if (zeraoraattaquea != zeraoraattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour zeraora joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour zeraora joueur2 \n";

cin >> zeraoraattaquec;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaquec) != end(zeraorapossibleattaques)) {

if (zeraoraattaquec != zeraoraattaquea) {

if (zeraoraattaquec != zeraoraattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour zeraora joueur2 \n";

cin >> zeraoraattaqued;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaqued) != end(zeraorapossibleattaques)) {

if (zeraoraattaqued != zeraoraattaquea) {

if (zeraoraattaqued != zeraoraattaqueb) {

if (zeraoraattaqued != zeraoraattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour zeraora \n";

cout << zeraoraattaquea << ", " << zeraoraattaqueb << " , " << zeraoraattaquec << ",and " << zeraoraattaqued << " a ete registre pour votre zeraora joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "zeraora", zeraoraattaquea, zeraoraattaqueb, zeraoraattaquec, zeraoraattaqued);

}

if (pokenamea == "ronflex") {

cout << "siesme: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp, 100 precision, terre type attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "plaquage: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp,(100 precision) normale type attaque, 30 % chance de parylysie (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "detricanon: c'est une attaquede poison qui fait reduire la sante de l'opponent par 120 (80 precision, poison type) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "cognobidon: Cet attaque fait demi votre health, fait votre attaque le plus fort ce qui est possible \n";

cout << "\n";

cout << "casse-brique: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp(100 precision, combat) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "abime: a un 30 percent chance de faire perdre a l'opponent \n ";

cout << "\n";

string ronflexattaquea, ronflexattaqueb, ronflexattaquec, ronflexattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre ronflex joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour ronflex joueur2 \n";

cin >> ronflexattaquea;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaquea) != end(ronflexpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour ronflex joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour ronflex joueur2 \n";

cin >> ronflexattaqueb;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaqueb) != end(ronflexpossibleattaques)) {

if (ronflexattaquea != ronflexattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour ronflex joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour ronflex joueur2 \n";

cin >> ronflexattaquec;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaquec) != end(ronflexpossibleattaques)) {

if (ronflexattaquec != ronflexattaquea) {

if (ronflexattaquec != ronflexattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour ronflex joueur2 \n";

cin >> ronflexattaqued;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaqued) != end(ronflexpossibleattaques)) {

if (ronflexattaqued != ronflexattaquea) {

if (ronflexattaqued != ronflexattaqueb) {

if (ronflexattaqued != ronflexattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour ronflex \n";

cout << ronflexattaquea << ", " << ronflexattaqueb << " , " << ronflexattaquec << ",and " << ronflexattaqued << " a ete registre pour votre ronflex joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "ronflex", ronflexattaquea, ronflexattaqueb, ronflexattaquec, ronflexattaqued);

}

if (pokenamea == "mewtwo") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de mewtwo\n";

cout << "\n";

cout << "eco-sphere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp (100 precision, nature, peut reduire le Defense Speciale de l'opponent ) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "psyko: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un10 percent chance de faire reduire le Defense Speciale de l'opponent (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: c'est un attaque de combat type qui fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et is a attaque speciale, (always blesse l'opponent)\n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "tonnere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un10 percent chance de faire paralyser l'opponent (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "laserglace: glace type, 90 damage, 10 percent chance de freeze (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lance-flammes: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un10 percent chance de bruleing (100 precision) (attaque speciale)\n";

string mewtwoattaquea, mewtwoattaqueb, mewtwoattaquec, mewtwoattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre mewtwo joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour mewtwo joueur2 \n";

cin >> mewtwoattaquea;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaquea) != end(mewtwopossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour mewtwo joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour mewtwo joueur2 \n";

cin >> mewtwoattaqueb;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaqueb) != end(mewtwopossibleattaques)) {

if (mewtwoattaquea != mewtwoattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour mewtwo joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour mewtwo joueur2 \n";

cin >> mewtwoattaquec;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaquec) != end(mewtwopossibleattaques)) {

if (mewtwoattaquec != mewtwoattaquea) {

if (mewtwoattaquec != mewtwoattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour mewtwo joueur2 \n";

cin >> mewtwoattaqued;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaqued) != end(mewtwopossibleattaques)) {

if (mewtwoattaqued != mewtwoattaquea) {

if (mewtwoattaqued != mewtwoattaqueb) {

if (mewtwoattaqued != mewtwoattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour mewtwo \n";

cout << mewtwoattaquea << ", " << mewtwoattaqueb << " , " << mewtwoattaquec << ",and " << mewtwoattaqued << " a ete registre pour votre mewtwo joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "mewtwo", mewtwoattaquea, mewtwoattaqueb, mewtwoattaquec, mewtwoattaqued);

}

if (pokenamea == "pyrax") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de pyrax\n";

cout << "\n";

cout << "bourdon: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp,(100 precision) insecte type attaque (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "dansedufeu: Cet attaque a 100 percent precision, fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, feu type (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "plenitude: Cet attaque fait augmenter le Defense Speciale, et attaque speciale\n";

cout << "\n";

cout << "giga-sangsue: nature type attaque, fait 60 damage, (100 precision), augmenter l'attaque de l'utilisateur (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "puissance-cachee: fait 60 damage, 100 precision, type eau attaque (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "ventviolent: 110 puissance air, 70 precision ( special attaque )\n";

cout << "\n";

string pyraxattaquea, pyraxattaqueb, pyraxattaquec, pyraxattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre pyrax joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour pyrax joueur2 \n";

cin >> pyraxattaquea;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaquea) != end(pyraxpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour pyrax joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour pyrax joueur2 \n";

cin >> pyraxattaqueb;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaqueb) != end(pyraxpossibleattaques)) {

if (pyraxattaquea != pyraxattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour pyrax joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour pyrax joueur2 \n";

cin >> pyraxattaquec;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaquec) != end(pyraxpossibleattaques)) {

if (pyraxattaquec != pyraxattaquea) {

if (pyraxattaquec != pyraxattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour pyrax joueur2 \n";

cin >> pyraxattaqued;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaqued) != end(pyraxpossibleattaques)) {

if (pyraxattaqued != pyraxattaquea) {

if (pyraxattaqued != pyraxattaqueb) {

if (pyraxattaqued != pyraxattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour pyrax \n";

cout << pyraxattaquea << ", " << pyraxattaqueb << " , " << pyraxattaquec << ",and " << pyraxattaqued << " a ete registre pour votre pyrax joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "pyrax", pyraxattaquea, pyraxattaqueb, pyraxattaquec, pyraxattaqued);

}

if (pokenamea == "mimiqui") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de mimiqui\n";

cout << "\n";

cout << "calinerie: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp,(90 precision) type fee attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "danse-lames: Cet attaque faire plus fort votre attaque\n";

cout << "\n";

cout << "vampirisme: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, la sante de l'utilisateur augmente(100 precision) (insecte type) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "griffeombre: ombre type attaque, does 70 damage, (100 precision), higher chance de crits (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "vampipoing: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (la sante de l'utilisateur augmente) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << " coupbas: If a pochemon uses an attaque cet attaque will attaque premiere (100 precision), (80 puissance noir attaque) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "danse-lames fait plus fort l'attaque de l'utilisateur\n";

string mimiquiattaquea, mimiquiattaqueb, mimiquiattaquec, mimiquiattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre mimiqui joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour mimiqui joueur2 \n";

cin >> mimiquiattaquea;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaquea) != end(mimiquipossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour mimiqui joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour mimiqui joueur2 \n";

cin >> mimiquiattaqueb;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaqueb) != end(mimiquipossibleattaques)) {

if (mimiquiattaquea != mimiquiattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour mimiqui joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour mimiqui joueur2 \n";

cin >> mimiquiattaquec;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaquec) != end(mimiquipossibleattaques)) {

if (mimiquiattaquec != mimiquiattaquea) {

if (mimiquiattaquec != mimiquiattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour mimiqui joueur2 \n";

cin >> mimiquiattaqued;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaqued) != end(mimiquipossibleattaques)) {

if (mimiquiattaqued != mimiquiattaquea) {

if (mimiquiattaqued != mimiquiattaqueb) {

if (mimiquiattaqued != mimiquiattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour mimiqui \n";

cout << mimiquiattaquea << ", " << mimiquiattaqueb << " , " << mimiquiattaquec << ",and " << mimiquiattaqued << " a ete registre pour votre mimiqui joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "mimiqui", mimiquiattaquea, mimiquiattaqueb, mimiquiattaquec, mimiquiattaqued);

}

if (pokenamea == "amphinobi") {

cout << "\n Voila les attaques possibles d'amphinobi\n";

cout << "\n";

cout << "detricanon: c'est une attaque qui peut blesser l'opponent par 120 il a un 30 percent chance a faire empoisonner (100 precision, poison type) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "sheauriken: cette attaque faire reduire la sante de l'opponent par 30, 45, 60 ou 75 (eau, 100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "laserglace: fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un 10 percent chance a faire congeler, glace type (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "ebullition: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de brule) (100 precision, eau) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "hydrocanon: cet attaque a un80 percent chance de blesse l'opponent, mais fait 110 damage (80 precision, eau) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "vibrobscur: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, 100 precision, 10 percent chance de tressaillir. (attaque speciale) \n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "extrasenseur: c'est un psyko type attaque qui fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et is a attaque speciale, (100 precision) et a un 10 percent chance de tressailliring l'opponent\n";

cout << "\n";

string amphinobiattaquea, amphinobiattaqueb, amphinobiattaquec, amphinobiattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre amphinobi joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour amphinobi joueur2 \n";

cin >> amphinobiattaquea;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaquea) != end(amphinobipossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour amphinobi joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour amphinobi joueur2 \n";

cin >> amphinobiattaqueb;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaqueb) != end(amphinobipossibleattaques)) {

if (amphinobiattaquea != amphinobiattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour amphinobi joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour amphinobi joueur2 \n";

cin >> amphinobiattaquec;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaquec) != end(amphinobipossibleattaques)) {

if (amphinobiattaquec != amphinobiattaquea) {

if (amphinobiattaquec != amphinobiattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour amphinobi joueur2 \n";

cin >> amphinobiattaqued;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaqued) != end(amphinobipossibleattaques)) {

if (amphinobiattaqued != amphinobiattaquea) {

if (amphinobiattaqued != amphinobiattaqueb) {

if (amphinobiattaqued != amphinobiattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour amphinobi \n";

cout << amphinobiattaquea << ", " << amphinobiattaqueb << " , " << amphinobiattaquec << ",and " << amphinobiattaqued << " a ete registre pour votre amphinobi joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "amphinobi", amphinobiattaquea, amphinobiattaqueb, amphinobiattaquec, amphinobiattaqued);

}

if (pokenamea == "charcacroc") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de charcacroc\n";

cout << "\n";

cout << "dracogriffe: cette attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, draco type) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "dracocharge: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp (draco, 75 precision) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "siesme: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp et et a 100 precision (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "tetedefer: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de tressaillir) (100 precision, fer) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << " casse-brique: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

string charcacrocattaquea, charcacrocattaqueb, charcacrocattaquec, charcacrocattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre charcacroc joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour charcacroc joueur2 \n";

cin >> charcacrocattaquea;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaquea) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour charcacroc joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour charcacroc joueur2 \n";

cin >> charcacrocattaqueb;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaqueb) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

if (charcacrocattaquea != charcacrocattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour charcacroc joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour charcacroc joueur2 \n";

cin >> charcacrocattaquec;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaquec) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

if (charcacrocattaquec != charcacrocattaquea) {

if (charcacrocattaquec != charcacrocattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour charcacroc joueur2 \n";

cin >> charcacrocattaqued;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaqued) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

if (charcacrocattaqued != charcacrocattaquea) {

if (charcacrocattaqued != charcacrocattaqueb) {

if (charcacrocattaqued != charcacrocattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour charcacroc \n";

cout << charcacrocattaquea << ", " << charcacrocattaqueb << " , " << charcacrocattaquec << ",and " << charcacrocattaqued << " a ete registre pour votre charcacroc joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "charcacroc", charcacrocattaquea, charcacrocattaqueb, charcacrocattaquec, charcacrocattaqued);

}

if (pokenamea == "dracaufeu") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de dracaufeu\n";

cout << "\n";

cout << "dracochoc: cette attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, draco type) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lamedair: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (air, 95 precision) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lance-flammes: fait reduire la sante de l'opponent par 95 hp et et a 100 precision, (10 percent chance de brule) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "poingdefeu: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de brule) (100 precision, feu) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << " poing-eclair: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, electrique type attaque (10 percent chance de paralyse, (electrique type)) (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

string dracaufeuattaquea, dracaufeuattaqueb, dracaufeuattaquec, dracaufeuattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre dracaufeu joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour dracaufeu joueur2 \n";

cin >> dracaufeuattaquea;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaquea) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour dracaufeu joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour dracaufeu joueur2 \n";

cin >> dracaufeuattaqueb;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaqueb) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

if (dracaufeuattaquea != dracaufeuattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour dracaufeu joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour dracaufeu joueur2 \n";

cin >> dracaufeuattaquec;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaquec) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

if (dracaufeuattaquec != dracaufeuattaquea) {

if (dracaufeuattaquec != dracaufeuattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour dracaufeu joueur2 \n";

cin >> dracaufeuattaqued;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaqued) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

if (dracaufeuattaqued != dracaufeuattaquea) {

if (dracaufeuattaqued != dracaufeuattaqueb) {

if (dracaufeuattaqued != dracaufeuattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour dracaufeu \n";

cout << dracaufeuattaquea << ", " << dracaufeuattaqueb << " , " << dracaufeuattaquec << ",and " << dracaufeuattaqued << " a ete registre pour votre dracaufeu joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "dracaufeu", dracaufeuattaquea, dracaufeuattaqueb, dracaufeuattaquec, dracaufeuattaqued);

}

if (pokenamea == "togekiss") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de togekiss\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et toujours blesse l'opponent (combat) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lamedair: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (air, 95 precision) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision, ghost) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "eclatmagique: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, fee) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "machination: cet attaque faire plus fort votre attaque speciale \n";

cout << "\n";

cout << "vitesse-extreme: Cet attaque peut reduire la sante de l'opponent par 80 hp , normale type, (attaque physicale) \n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "douxbaiser: un doux baiser qui a un chance (75 percent) de faire confuse a l'opponent \n";

cout << "\n";

cout << "cage-eclair: cet attaque a un 90 percent chance de faire paralyser a l'opponent \n ";

cout << "\n";

string togekissattaquea, togekissattaqueb, togekissattaquec, togekissattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre togekiss joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour togekiss joueur2 \n";

cin >> togekissattaquea;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaquea) != end(togekisspossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour togekiss joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour togekiss joueur2 \n";

cin >> togekissattaqueb;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaqueb) != end(togekisspossibleattaques)) {

if (togekissattaquea != togekissattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour togekiss joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour togekiss joueur2 \n";

cin >> togekissattaquec;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaquec) != end(togekisspossibleattaques)) {

if (togekissattaquec != togekissattaquea) {

if (togekissattaquec != togekissattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour togekiss joueur2 \n";

cin >> togekissattaqued;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaqued) != end(togekisspossibleattaques)) {

if (togekissattaqued != togekissattaquea) {

if (togekissattaqued != togekissattaqueb) {

if (togekissattaqued != togekissattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour togekiss \n";

cout << togekissattaquea << ", " << togekissattaqueb << " , " << togekissattaquec << ",and " << togekissattaqued << " a ete registre pour votre togekiss joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "togekiss", togekissattaquea, togekissattaqueb, togekissattaquec, togekissattaqued);

}

if (pokenamea == "dimoret") {

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de dimoret\n";

cout << "\n";

cout << "tranchenuit: Cet attaque fait 70 damage,cependant, il y a une chance haut pour critical blesse l'opponent, (100 precision) noir type attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "chuteglace: Cet attaque a 90 percent precision, does 85 damage, glace type ( chance a faire tresaillir l'opponent ) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "directtoxik: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, a un30 percent chance de poison, poison type attaque, (100 precision) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "griffeombre: ombretype attaque, fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp, (100 precision) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "casse-brique: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "coupbas:type noir (100 precision), (80 puissance) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "coupepsycho: Cet attaque a un 70 base puissance et a un 100 percent precision et chance d'etre une attaque criticale. (psyko attaque)";

string dimoretattaquea, dimoretattaqueb, dimoretattaquec, dimoretattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre dimoretjoueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour dimoretjoueur2 \n";

cin >> dimoretattaquea;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaquea) != end(dimoretpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour dimoretjoueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour dimoretjoueur2 \n";

cin >> dimoretattaqueb;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaqueb) != end(dimoretpossibleattaques)) {

if (dimoretattaquea != dimoretattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour dimoretjoueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour dimoretjoueur2 \n";

cin >> dimoretattaquec;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaquec) != end(dimoretpossibleattaques)) {

if (dimoretattaquec != dimoretattaquea) {

if (dimoretattaquec != dimoretattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour dimoretjoueur2 \n";

cin >> dimoretattaqued;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaqued) != end(dimoretpossibleattaques)) {

if (dimoretattaqued != dimoretattaquea) {

if (dimoretattaqued != dimoretattaqueb) {

if (dimoretattaqued != dimoretattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour dimoret\n";

cout << dimoretattaquea << ", " << dimoretattaqueb << " , " << dimoretattaquec << ",and " << dimoretattaqued << " a ete registre pour votre dimoretjoueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "dimoret", dimoretattaquea, dimoretattaqueb, dimoretattaquec, dimoretattaqued);

}

if (pokenamea == "lucario") {

cout << "\n Voila les attaques possibles de lucario\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, combat) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "vampipoing: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (la sante de l'utilisateur augmente) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "dracochoc: cette attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, draco type) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduire le spdef) (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "charge-os:attaque physicale; terre attaque, blesse l'opponent 1-5 fois (25 chaque fois 25 ) 90 precision \n";

cout << "\n";

cout << "poingmeteor: physical fer attaque, 90 puissance , 90 precision \n";

cout << "\n";

string lucarioattaquea, lucarioattaqueb, lucarioattaquec, lucarioattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre lucario joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour lucario joueur2 \n";

cin >> lucarioattaquea;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaquea) != end(lucariopossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour lucario joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour lucario joueur2 \n";

cin >> lucarioattaqueb;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaqueb) != end(lucariopossibleattaques)) {

if (lucarioattaquea != lucarioattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour lucario joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour lucario joueur2 \n";

cin >> lucarioattaquec;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaquec) != end(lucariopossibleattaques)) {

if (lucarioattaquec != lucarioattaquea) {

if (lucarioattaquec != lucarioattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour lucario joueur2 \n";

cin >> lucarioattaqued;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaqued) != end(lucariopossibleattaques)) {

if (lucarioattaqued != lucarioattaquea) {

if (lucarioattaqued != lucarioattaqueb) {

if (lucarioattaqued != lucarioattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour lucario \n";

cout << lucarioattaquea << ", " << lucarioattaqueb << " , " << lucarioattaquec << ",and " << lucarioattaqued << " a ete registre pour votre lucario joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "lucario", lucarioattaquea, lucarioattaqueb, lucarioattaquec, lucarioattaqued);

}

if (pokenamea == "roserade") {

cout << "\n Voila les attaques possibles de roserade\n";

cout << "\n";

cout << "bomb-beurk: c'est un 90 attaque qui a un 30 percent chance d'empoisoner l'opponent (100 precision, poison type) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "giga-sangsue: Cet attaque does 60 base damage et heals 1/2 of the damage you do (nature, 100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "extrasenseur: this is a psyko type attaque that fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et is a attaque speciale, (100 precision) et a un10 percent chance de tressailliring l'opponent\n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision, ghost) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "eclatmagique: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, fee) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "eco-sphere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp, 100 precision, 10 percent chance de faire reduit le Defense Speciale (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "para-spore: un attaque de powder qui a un 75 percent chance de paralyser l'opponent \n";

cout << "\n";

cout << "poudretoxik: un attaque de powder qui a un 75 percent chance d'empoisonner l'opponent \n";

cout << "\n";

string roseradeattaquea, roseradeattaqueb, roseradeattaquec, roseradeattaqued;

bool oofa = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre roserade joueur2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour roserade joueur2 \n";

cin >> roseradeattaquea;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaquea) != end(roseradepossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour roserade joueur2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour roserade joueur2 \n";

cin >> roseradeattaqueb;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaqueb) != end(roseradepossibleattaques)) {

if (roseradeattaquea != roseradeattaqueb) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oofb = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour roserade joueur2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour roserade joueur2 \n";

cin >> roseradeattaquec;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaquec) != end(roseradepossibleattaques)) {

if (roseradeattaquec != roseradeattaquea) {

if (roseradeattaquec != roseradeattaqueb) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque 1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oofc = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour roserade joueur2 \n";

cin >> roseradeattaqued;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaqued) != end(roseradepossibleattaques)) {

if (roseradeattaqued != roseradeattaquea) {

if (roseradeattaqued != roseradeattaqueb) {

if (roseradeattaqued != roseradeattaquec) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oofd = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour roserade \n";

cout << roseradeattaquea << ", " << roseradeattaqueb << " , " << roseradeattaquec << ",and " << roseradeattaqued << " a ete registre pour votre roserade joueur2 \n ";

combatcommence(joueur1pochemon, joueur1attaque1, joueur1attaque2, joueur1attaque3, joueur1attaque4, "roserade", roseradeattaquea, roseradeattaqueb, roseradeattaquec, roseradeattaqued);

}

}

void joueur1mewtwofrancais() {

string mewtwopossibleattaques[7] = { "eco-sphere", "psyko", "aurasphere", "ballombre", "tonnere", "laserglace", "lance-flammes" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de mewtwo\n";

cout << "\n";

cout << "eco-sphere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp (100 precision, nature, peut reduire le Defense Speciale de l'opponent ) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "psyko: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un10 percent chance de faire reduire le Defense Speciale de l'opponent (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: c'est un attaque de combat type qui fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et is a attaque speciale, (always blesse l'opponent)\n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "tonnere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un10 percent chance de faire paralyser l'opponent (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "laserglace: glace type, 90 damage, 10 percent chance de freeze (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lance-flammes: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un10 percent chance de bruleing (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

string mewtwoattaque1, mewtwoattaque2, mewtwoattaque3, mewtwoattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre mewtwo joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour mewtwo joueur1 \n";

cin >> mewtwoattaque1;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaque1) != end(mewtwopossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour mewtwo joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour mewtwo joueur1 \n";

cin >> mewtwoattaque2;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaque2) != end(mewtwopossibleattaques)) {

if (mewtwoattaque1 != mewtwoattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour mewtwo joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour mewtwo joueur1 \n";

cin >> mewtwoattaque3;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaque3) != end(mewtwopossibleattaques)) {

if (mewtwoattaque3 != mewtwoattaque1) {

if (mewtwoattaque3 != mewtwoattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour mewtwo joueur1 \n";

cin >> mewtwoattaque4;

if (find(begin(mewtwopossibleattaques), end(mewtwopossibleattaques), mewtwoattaque4) != end(mewtwopossibleattaques)) {

if (mewtwoattaque4 != mewtwoattaque1) {

if (mewtwoattaque4 != mewtwoattaque2) {

if (mewtwoattaque4 != mewtwoattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour mewtwo \n";

cout << mewtwoattaque1 << ", " << mewtwoattaque2 << " , " << mewtwoattaque3 << ",and " << mewtwoattaque4 << " a ete registre pour votre mewtwo joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("mewtwo", mewtwoattaque1, mewtwoattaque2, mewtwoattaque3, mewtwoattaque4);

}

void joueur1pyraxfrancais() {

string pyraxpossibleattaques[6] = { "bourdon", "dansedufeu", "plenitude", "giga-sangsue","puissance-cachee", "ventviolent" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de pyrax\n";

cout << "\n";

cout << "bourdon: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp,(100 precision) insecte type attaque (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "dansedufeu: Cet attaque a 100 percent precision, fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, feu type (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "plenitude: Cet attaque fait augmenter le Defense Speciale, et attaque speciale\n";

cout << "\n";

cout << "giga-sangsue: nature type attaque, fait 60 damage, (100 precision), augmenter l'attaque de l'utilisateur (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "puissance-cachee: fait 60 damage, 100 precision, type eau attaque (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "ventviolent: 110 puissance air, 70 precision ( special attaque )\n";

cout << "\n";

string pyraxattaque1, pyraxattaque2, pyraxattaque3, pyraxattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre pyrax joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour pyrax joueur1 \n";

cin >> pyraxattaque1;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaque1) != end(pyraxpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour pyrax joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour pyrax joueur1 \n";

cin >> pyraxattaque2;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaque2) != end(pyraxpossibleattaques)) {

if (pyraxattaque1 != pyraxattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour pyrax joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour pyrax joueur1 \n";

cin >> pyraxattaque3;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaque3) != end(pyraxpossibleattaques)) {

if (pyraxattaque3 != pyraxattaque1) {

if (pyraxattaque3 != pyraxattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour pyrax joueur1 \n";

cin >> pyraxattaque4;

if (find(begin(pyraxpossibleattaques), end(pyraxpossibleattaques), pyraxattaque4) != end(pyraxpossibleattaques)) {

if (pyraxattaque4 != pyraxattaque1) {

if (pyraxattaque4 != pyraxattaque2) {

if (pyraxattaque4 != pyraxattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour pyrax \n";

cout << pyraxattaque1 << ", " << pyraxattaque2 << " , " << pyraxattaque3 << ",and " << pyraxattaque4 << " a ete registre pour votre pyrax joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("pyrax", pyraxattaque1, pyraxattaque2, pyraxattaque3, pyraxattaque4);

}

void joueur1mimiquifrancais() {

string mimiquipossibleattaques[7] = { "calinerie", "danse-lames", "coupbas", "griffeombre","vampipoing", "vampirisme" , "danse-lames" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de mimiqui\n";

cout << "\n";

cout << "calinerie: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp,(90 precision) type fee attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "danse-lames: Cet attaque faire plus fort votre attaque\n";

cout << "\n";

cout << "vampirisme: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, la sante de l'utilisateur augmente(100 precision) (insecte type) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "griffeombre: ombre type attaque, does 70 damage, (100 precision), higher chance de crits (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "vampipoing: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (la sante de l'utilisateur augmente) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << " coupbas: If a pochemon uses an attaque cet attaque will attaque premiere (100 precision), (80 puissance noir attaque) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "danse-lames fait plus fort l'attaque de l'utilisateur\n";

string mimiquiattaque1, mimiquiattaque2, mimiquiattaque3, mimiquiattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre mimiqui joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour mimiqui joueur1 \n";

cin >> mimiquiattaque1;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaque1) != end(mimiquipossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour mimiqui joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour mimiqui joueur1 \n";

cin >> mimiquiattaque2;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaque2) != end(mimiquipossibleattaques)) {

if (mimiquiattaque1 != mimiquiattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour mimiqui joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour mimiqui joueur1 \n";

cin >> mimiquiattaque3;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaque3) != end(mimiquipossibleattaques)) {

if (mimiquiattaque3 != mimiquiattaque1) {

if (mimiquiattaque3 != mimiquiattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour mimiqui joueur1 \n";

cin >> mimiquiattaque4;

if (find(begin(mimiquipossibleattaques), end(mimiquipossibleattaques), mimiquiattaque4) != end(mimiquipossibleattaques)) {

if (mimiquiattaque4 != mimiquiattaque1) {

if (mimiquiattaque4 != mimiquiattaque2) {

if (mimiquiattaque4 != mimiquiattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour mimiqui \n";

cout << mimiquiattaque1 << ", " << mimiquiattaque2 << " , " << mimiquiattaque3 << ",and " << mimiquiattaque4 << " a ete registre pour votre mimiqui joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("mimiqui", mimiquiattaque1, mimiquiattaque2, mimiquiattaque3, mimiquiattaque4);

}

void joueur1dimoretfrancais() {

string dimoretpossibleattaques[7] = { "tranchenuit", "chuteglace", "directtoxik", "griffeombre", "casse-brique", "coupbas", "coupepsycho" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de dimoret\n";

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "tranchenuit: Cet attaque fait 70 damage,cependant, il y a une chance haut pour critical blesse l'opponent, (100 precision) noir type attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "chuteglace: Cet attaque a 90 percent precision, does 85 damage, glace type ( chance a faire tresaillir l'opponent ) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "directtoxik: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, a un30 percent chance de poison, poison type attaque, (100 precision) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "griffeombre: ombretype attaque, fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp, (100 precision) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "casse-brique: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "coupbas:type noir (100 precision), (80 puissance) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "coupepsycho: Cet attaque a un 70 base puissance et a un 100 percent precision et chance d'etre une attaque criticale. (psyko attaque)";

string dimoretattaque1, dimoretattaque2, dimoretattaque3, dimoretattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre dimoretjoueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour dimoretjoueur1 \n";

cin >> dimoretattaque1;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaque1) != end(dimoretpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour dimoretjoueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour dimoretjoueur1 \n";

cin >> dimoretattaque2;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaque2) != end(dimoretpossibleattaques)) {

if (dimoretattaque1 != dimoretattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour dimoret joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour dimoretjoueur1 \n";

cin >> dimoretattaque3;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaque3) != end(dimoretpossibleattaques)) {

if (dimoretattaque3 != dimoretattaque1) {

if (dimoretattaque3 != dimoretattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour dimoretjoueur1 \n";

cin >> dimoretattaque4;

if (find(begin(dimoretpossibleattaques), end(dimoretpossibleattaques), dimoretattaque4) != end(dimoretpossibleattaques)) {

if (dimoretattaque4 != dimoretattaque1) {

if (dimoretattaque4 != dimoretattaque2) {

if (dimoretattaque4 != dimoretattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour dimoret\n";

cout << dimoretattaque1 << ", " << dimoretattaque2 << " , " << dimoretattaque3 << ",and " << dimoretattaque4 << " a ete registre pour votre dimoret joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("dimoret", dimoretattaque1, dimoretattaque2, dimoretattaque3, dimoretattaque4);

}

void joueur1lucariofrancais() {

string lucariopossibleattaques[6] = { "vampipoing", "aurasphere", "dracochoc", "ballombre", "poingmeteor", "charge-os" };

cout << "\n Voila les attaques possibles de lucario\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, combat) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "vampipoing: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (la sante de l'utilisateur augmente) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "dracochoc: cette attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, draco type) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "charge-os:attaque physicale; terre attaque, blesse l'opponent 1-5 fois (25 chaque fois 25 ) 90 precision \n";

cout << "\n";

cout << "poingmeteor: physical fer attaque, 90 puissance , 90 precision \n";

cout << "\n";

string lucarioattaque1, lucarioattaque2, lucarioattaque3, lucarioattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre lucario joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour lucario joueur1 \n";

cin >> lucarioattaque1;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaque1) != end(lucariopossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour lucario joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour lucario joueur1 \n";

cin >> lucarioattaque2;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaque2) != end(lucariopossibleattaques)) {

if (lucarioattaque1 != lucarioattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour lucario joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour lucario joueur1 \n";

cin >> lucarioattaque3;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaque3) != end(lucariopossibleattaques)) {

if (lucarioattaque3 != lucarioattaque1) {

if (lucarioattaque3 != lucarioattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour lucario joueur1 \n";

cin >> lucarioattaque4;

if (find(begin(lucariopossibleattaques), end(lucariopossibleattaques), lucarioattaque4) != end(lucariopossibleattaques)) {

if (lucarioattaque4 != lucarioattaque1) {

if (lucarioattaque4 != lucarioattaque2) {

if (lucarioattaque4 != lucarioattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour lucario \n";

cout << lucarioattaque1 << ", " << lucarioattaque2 << " , " << lucarioattaque3 << ",and " << lucarioattaque4 << " a ete registre pour votre lucario joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("lucario", lucarioattaque1, lucarioattaque2, lucarioattaque3, lucarioattaque4);

}

void joueur1roseradefrancais() {

string roseradepossibleattaques[8] = { "bomb-beurk", "giga-sangsue","ballombre","extrasenseur","eco-sphere", "eclatmagique" , "para-spore", "poudretoxik" };

cout << "\n Voila les attaques possibles de roserade\n";

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "bomb-beurk: c'est un 90 attaque qui a un 30 percent chance d'empoisoner l'opponent (100 precision, poison type) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "giga-sangsue: Cet attaque does 60 base damage et heals 1/2 of the damage you do (nature, 100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "extrasenseur: this is a psyko type attaque that fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et is a attaque speciale, (100 precision) et a un10 percent chance de tressailliring l'opponent\n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision, ghost) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "eclatmagique: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, fee) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "eco-sphere: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp, 100 precision, 10 percent chance de faire reduit le Defense Speciale (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "para-spore: un attaque de powder qui a un 75 percent chance de paralyser l'opponent \n";

cout << "\n";

cout << "poudretoxik: un attaque de powder qui a un 75 percent chance d'empoisonner l'opponent \n";

cout << "\n";

string roseradeattaque1, roseradeattaque2, roseradeattaque3, roseradeattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre roserade joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour roserade joueur1 \n";

cin >> roseradeattaque1;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaque1) != end(roseradepossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour roserade joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour roserade joueur1 \n";

cin >> roseradeattaque2;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaque2) != end(roseradepossibleattaques)) {

if (roseradeattaque1 != roseradeattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour roserade joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour roserade joueur1 \n";

cin >> roseradeattaque3;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaque3) != end(roseradepossibleattaques)) {

if (roseradeattaque3 != roseradeattaque1) {

if (roseradeattaque3 != roseradeattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour roserade joueur1 \n";

cin >> roseradeattaque4;

if (find(begin(roseradepossibleattaques), end(roseradepossibleattaques), roseradeattaque4) != end(roseradepossibleattaques)) {

if (roseradeattaque4 != roseradeattaque1) {

if (roseradeattaque4 != roseradeattaque2) {

if (roseradeattaque4 != roseradeattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour roserade \n";

cout << roseradeattaque1 << ", " << roseradeattaque2 << " , " << roseradeattaque3 << ",and " << roseradeattaque4 << " a ete registre pour votre roserade joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("roserade", roseradeattaque1, roseradeattaque2, roseradeattaque3, roseradeattaque4);

}

void joueur1ronflexfrancais() {

string ronflexpossibleattaques[7] = { "siesme","plaquage","eboulement","detricanon","casse-brique", "cognobidon", "abime" };

cout << "siesme: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp, 100 precision, terre type attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "plaquage: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp,(100 precision) normale type attaque, 30 % chance de parylysie (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "detricanon: c'est une attaquede poison qui fait reduire la sante de l'opponent par 120 (80 precision, poison type) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "cognobidon: Cet attaque fait demi votre health, fait votre attaque le plus fort ce qui est possible \n";

cout << "\n";

cout << "casse-brique: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp(100 precision, combat) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "abime: a un 30 percent chance de faire perdre a l'opponent \n ";

cout << "\n";

string ronflexattaque1, ronflexattaque2, ronflexattaque3, ronflexattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre ronflex joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour ronflex joueur1 \n";

cin >> ronflexattaque1;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaque1) != end(ronflexpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour ronflex joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour ronflex joueur1 \n";

cin >> ronflexattaque2;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaque2) != end(ronflexpossibleattaques)) {

if (ronflexattaque1 != ronflexattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour ronflex joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour ronflex joueur1 \n";

cin >> ronflexattaque3;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaque3) != end(ronflexpossibleattaques)) {

if (ronflexattaque3 != ronflexattaque1) {

if (ronflexattaque3 != ronflexattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour ronflex joueur1 \n";

cin >> ronflexattaque4;

if (find(begin(ronflexpossibleattaques), end(ronflexpossibleattaques), ronflexattaque4) != end(ronflexpossibleattaques)) {

if (ronflexattaque4 != ronflexattaque1) {

if (ronflexattaque4 != ronflexattaque2) {

if (ronflexattaque4 != ronflexattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour ronflex \n";

cout << ronflexattaque1 << ", " << ronflexattaque2 << " , " << ronflexattaque3 << ",and " << ronflexattaque4 << " a ete registre pour votre ronflex joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("ronflex", ronflexattaque1, ronflexattaque2, ronflexattaque3, ronflexattaque4);

}

void joueur1zeraorafrancais() {

string zeraorapossibleattaques[7] = { "poingdefeu","plasmapunch","vampipoing","execu-son","calinerie", "gonflette", "cage-eclair" };

cout << "\n vampipoing: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (la sante de l'utilisateur augmente) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "calinerie: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp,(90 precision) type fee attaque (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "execu-son: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, noir attaque) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "gonflette: Cet attaque augmente l'attaque et la defense de l'utilisateur \n";

cout << "\n";

cout << "poingdefeu: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de brule) (100 precision, feu) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << " plasmapunch: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp, 100 precision, electrique type attaque (electrique type)) (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "cage-eclair: cet attaque a un 90 percent chance de faire paralyser a l'opponent \n ";

cout << "\n";

string zeraoraattaque1, zeraoraattaque2, zeraoraattaque3, zeraoraattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre zeraora joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour zeraora joueur1 \n";

cin >> zeraoraattaque1;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaque1) != end(zeraorapossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour zeraora joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour zeraora joueur1 \n";

cin >> zeraoraattaque2;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaque2) != end(zeraorapossibleattaques)) {

if (zeraoraattaque1 != zeraoraattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour zeraora joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour zeraora joueur1 \n";

cin >> zeraoraattaque3;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaque3) != end(zeraorapossibleattaques)) {

if (zeraoraattaque3 != zeraoraattaque1) {

if (zeraoraattaque3 != zeraoraattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour zeraora joueur1 \n";

cin >> zeraoraattaque4;

if (find(begin(zeraorapossibleattaques), end(zeraorapossibleattaques), zeraoraattaque4) != end(zeraorapossibleattaques)) {

if (zeraoraattaque4 != zeraoraattaque1) {

if (zeraoraattaque4 != zeraoraattaque2) {

if (zeraoraattaque4 != zeraoraattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour zeraora \n";

cout << zeraoraattaque1 << ", " << zeraoraattaque2 << " , " << zeraoraattaque3 << ",and " << zeraoraattaque4 << " a ete registre pour votre zeraora joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("zeraora", zeraoraattaque1, zeraoraattaque2, zeraoraattaque3, zeraoraattaque4);

}

void joueur1tyranociffrancais() {

string tyranocifpossibleattaques[7] = { "poingdefeu","poing-eclair","poingdeglace","siesme","machouille","eboulement", "tetedefer" };

cout << "siesme: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp , 100 precision (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "tetedefer: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de tressaillir) (100 precision, fer) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "poingdefeu: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de brule) (100 precision, feu) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << " poing-eclair: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, electrique type attaque (10 percent chance de paralyse, (electrique type)) (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "poingdeglace: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de freeze) (100 precision, glace) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "machouille: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, 100 precision, 10 percent chance de faire reduire le defense de l'opponent. (attaque physicale) \n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

string tyranocifattaque1, tyranocifattaque2, tyranocifattaque3, tyranocifattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre tyranocif joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour tyranocif joueur1 \n";

cin >> tyranocifattaque1;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaque1) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour tyranocif joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour tyranocif joueur1 \n";

cin >> tyranocifattaque2;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaque2) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

if (tyranocifattaque1 != tyranocifattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour tyranocif joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour tyranocif joueur1 \n";

cin >> tyranocifattaque3;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaque3) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

if (tyranocifattaque3 != tyranocifattaque1) {

if (tyranocifattaque3 != tyranocifattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour tyranocif joueur1 \n";

cin >> tyranocifattaque4;

if (find(begin(tyranocifpossibleattaques), end(tyranocifpossibleattaques), tyranocifattaque4) != end(tyranocifpossibleattaques)) {

if (tyranocifattaque4 != tyranocifattaque1) {

if (tyranocifattaque4 != tyranocifattaque2) {

if (tyranocifattaque4 != tyranocifattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour tyranocif \n";

cout << tyranocifattaque1 << ", " << tyranocifattaque2 << " , " << tyranocifattaque3 << ",and " << tyranocifattaque4 << " a ete registre pour votre tyranocif joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("tyranocif", tyranocifattaque1, tyranocifattaque2, tyranocifattaque3, tyranocifattaque4);

}

void joueur1amphinobifrancais() {

string amphinobipossibleattaques[7] = { "detricanon","sheauriken","laserglace","ebullition","hydrocanon","vibrobscur", "extrasenseur" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles d'amphinobi\n";

cout << "\n";

cout << "detricanon: c'est une attaque qui peut blesser l'opponent par 120 il a un 30 percent chance a faire empoisonner (100 precision, poison type) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "sheauriken: cette attaque faire reduire la sante de l'opponent par 30, 45, 60 ou 75 (eau, 100 precision) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "laserglace: fait reduire la sante de l'opponent par 90 hp et a un 10 percent chance a faire congeler, glace type (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "ebullition: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de brule) (100 precision, eau) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "hydrocanon: cet attaque a un80 percent chance de blesse l'opponent, mais fait 110 damage (80 precision, eau) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "vibrobscur: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp, 100 precision, 10 percent chance de tressaillir. (attaque speciale) \n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "extrasenseur: c'est un psyko type attaque qui fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp et is a attaque speciale, (100 precision) et a un 10 percent chance de tressailliring l'opponent\n";

cout << "\n";

string amphinobiattaque1, amphinobiattaque2, amphinobiattaque3, amphinobiattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre amphinobi joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour amphinobi joueur1 \n";

cin >> amphinobiattaque1;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaque1) != end(amphinobipossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour amphinobi joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour amphinobi joueur1 \n";

cin >> amphinobiattaque2;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaque2) != end(amphinobipossibleattaques)) {

if (amphinobiattaque1 != amphinobiattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour amphinobi joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour amphinobi joueur1 \n";

cin >> amphinobiattaque3;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaque3) != end(amphinobipossibleattaques)) {

if (amphinobiattaque3 != amphinobiattaque1) {

if (amphinobiattaque3 != amphinobiattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour amphinobi joueur1 \n";

cin >> amphinobiattaque4;

if (find(begin(amphinobipossibleattaques), end(amphinobipossibleattaques), amphinobiattaque4) != end(amphinobipossibleattaques)) {

if (amphinobiattaque4 != amphinobiattaque1) {

if (amphinobiattaque4 != amphinobiattaque2) {

if (amphinobiattaque4 != amphinobiattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour amphinobi \n";

cout << amphinobiattaque1 << ", " << amphinobiattaque2 << " , " << amphinobiattaque3 << ",and " << amphinobiattaque4 << " a ete registre pour votre amphinobi joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("amphinobi", amphinobiattaque1, amphinobiattaque2, amphinobiattaque3, amphinobiattaque4);

}

void joueur1charcacrocfrancais() {

string charcacrocpossibleattaques[6] = { "dracogriffe", "dracocharge", "siesme", "tetedefer", "eboulement", "casse-brique" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de charcacroc\n";

cout << "\n";

cout << "dracogriffe: cette attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, draco type) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "dracocharge: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp (draco, 75 precision) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << "siesme: fait reduire la sante de l'opponent par 100 hp et et a 100 precision (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "tetedefer: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de tressaillir) (100 precision, fer) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << " casse-brique: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, combat type attaque (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

string charcacrocattaque1, charcacrocattaque2, charcacrocattaque3, charcacrocattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre charcacroc joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour charcacroc joueur1 \n";

cin >> charcacrocattaque1;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaque1) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour charcacroc joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour charcacroc joueur1 \n";

cin >> charcacrocattaque2;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaque2) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

if (charcacrocattaque1 != charcacrocattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour charcacroc joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour charcacroc joueur1 \n";

cin >> charcacrocattaque3;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaque3) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

if (charcacrocattaque3 != charcacrocattaque1) {

if (charcacrocattaque3 != charcacrocattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour charcacroc joueur1 \n";

cin >> charcacrocattaque4;

if (find(begin(charcacrocpossibleattaques), end(charcacrocpossibleattaques), charcacrocattaque4) != end(charcacrocpossibleattaques)) {

if (charcacrocattaque4 != charcacrocattaque1) {

if (charcacrocattaque4 != charcacrocattaque2) {

if (charcacrocattaque4 != charcacrocattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour charcacroc \n";

cout << charcacrocattaque1 << ", " << charcacrocattaque2 << " , " << charcacrocattaque3 << ",and " << charcacrocattaque4 << " a ete registre pour votre charcacroc joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("charcacroc", charcacrocattaque1, charcacrocattaque2, charcacrocattaque3, charcacrocattaque4);

}

void joueur1dracaufeufrancais() {

string dracaufeupossibleattaques[6] = { "poing-eclair", "eboulement", "poingdefeu", "lance-flammes","dracochoc","lamedair" };

cout << "\n Voila Voila les attaques possibles de dracaufeu\n";

cout << "\n";

cout << "dracochoc: cette attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, draco type) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lamedair: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (air, 95 precision) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lance-flammes: fait reduire la sante de l'opponent par 95 hp et et a 100 precision, (10 percent chance de brule) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "poingdefeu: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (10 percent chance de brule) (100 precision, feu) (attaque physicale)\n";

cout << "\n";

cout << "eboulement: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (30 percent chance de tressaillir) (95 precision, roche) (attaque physicale) \n";

cout << "\n";

cout << " poing-eclair: fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp, 100 precision, electrique type attaque (10 percent chance de paralyse, (electrique type)) (attaque physicale)\n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

string dracaufeuattaque1, dracaufeuattaque2, dracaufeuattaque3, dracaufeuattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre dracaufeu joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour dracaufeu joueur1 \n";

cin >> dracaufeuattaque1;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaque1) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour dracaufeu joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour dracaufeu joueur1 \n";

cin >> dracaufeuattaque2;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaque2) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

if (dracaufeuattaque1 != dracaufeuattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour dracaufeu joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour dracaufeu joueur1 \n";

cin >> dracaufeuattaque3;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaque3) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

if (dracaufeuattaque3 != dracaufeuattaque1) {

if (dracaufeuattaque3 != dracaufeuattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour dracaufeu joueur1 \n";

cin >> dracaufeuattaque4;

if (find(begin(dracaufeupossibleattaques), end(dracaufeupossibleattaques), dracaufeuattaque4) != end(dracaufeupossibleattaques)) {

if (dracaufeuattaque4 != dracaufeuattaque1) {

if (dracaufeuattaque4 != dracaufeuattaque2) {

if (dracaufeuattaque4 != dracaufeuattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour dracaufeu \n";

cout << dracaufeuattaque1 << ", " << dracaufeuattaque2 << " , " << dracaufeuattaque3 << ",and " << dracaufeuattaque4 << " a ete registre pour votre dracaufeu joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("dracaufeu", dracaufeuattaque1, dracaufeuattaque2, dracaufeuattaque3, dracaufeuattaque4);

}

void joueur1togekissfrancais() {

string togekisspossibleattaques[8] = { "machination","ballombre","lamedair","vitesse-extreme","aurasphere","eclatmagique", "douxbaiser", "cage-eclair" };

cout << "\n Voila les attaques possible de Togekiss\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: Cet attaque fait reduire le sante de l'opponent par 90 hp et toujours blesse l'opponent (combat) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "lamedair: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 75 hp (air, 95 precision) (attaque speciale) \n";

cout << "\n";

cout << "ballombre: Cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (30 percent chance de faire reduit le spdef) (100 precision, ghost) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "eclatmagique: cet attaque fait reduire la sante de l'opponent par 80 hp (100 precision, fee) (attaque speciale)\n";

cout << "\n";

cout << "machination: cet attaque faire plus fort votre attaque speciale \n";

cout << "\n";

cout << "vitesse-extreme: Cet attaque a 80 puissance, normale type, (attaque physicale) \n"; // (attaque physicale) (attaque speciale) (status)

cout << "\n";

cout << "douxbaiser: un doux baiser qui a un chance (75 percent) de faire confuse a l'opponent \n";

cout << "\n";

cout << "cage-eclair: cet attaque a un 90 percent chance de faire paralyser a l'opponent \n ";

cout << "\n";

//cet attaque a un 90 percent chance de faire paralyser a l'opponent

string togekissattaque1, togekissattaque2, togekissattaque3, togekissattaque4;

bool oof1 = true;

cout << "\n choisissez une attaque legitime que vous voulez faire apprendre a votre togekiss joueur1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choisissez une attaque legitime pour togekiss joueur1 \n";

cin >> togekissattaque1;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaque1) != end(togekisspossibleattaques)) {

cout << " \n votre premiere attaque a ete registre pour togekiss joueur1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n typez une deuxieme attaque legitime pour togekiss joueur1 \n";

cin >> togekissattaque2;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaque2) != end(togekisspossibleattaques)) {

if (togekissattaque1 != togekissattaque2) {

break;

}

}

else cout << "\n choisissez un vrai 2eme attaque\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n votre 2eme attaque a ete registre pour togekiss joueur1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime pour togekiss joueur1 \n";

cin >> togekissattaque3;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaque3) != end(togekisspossibleattaques)) {

if (togekissattaque3 != togekissattaque1) {

if (togekissattaque3 != togekissattaque2) {

break;

}

else

cout << "\n attaque 3 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque3 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez une troisieme attaque legitime\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n votre 3eme attaque a ete registre joueur1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choisissez un legitimate 4eme attaque pour togekiss joueur1 \n";

cin >> togekissattaque4;

if (find(begin(togekisspossibleattaques), end(togekisspossibleattaques), togekissattaque4) != end(togekisspossibleattaques)) {

if (togekissattaque4 != togekissattaque1) {

if (togekissattaque4 != togekissattaque2) {

if (togekissattaque4 != togekissattaque3) {

break;

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque 3 ne peut pas etre la meme chose, change-ca \n";

}

else

cout << "\n attaque 4 et attaque2 ne peut pas etre la meme chose \n";

}

else

cout << "\n attaque4 et attaque1 sont la meme choses, vous devez les changer\n";

}

else cout << "\n choisissez un vrai 4eme attaque\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n votre 4eme attaque a ete registre pour togekiss \n";

cout << togekissattaque1 << ", " << togekissattaque2 << " , " << togekissattaque3 << ",and " << togekissattaque4 << " a ete registre pour votre togekiss joueur1 \n ";

joueur2pochemonfrancais("togekiss", togekissattaque1, togekissattaque2, togekissattaque3, togekissattaque4);

}

void mewtwofrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("mewtwo")) {

cout << "\ns'il vous plait, typez un vrai pochemon \n";

}

else joueur1mewtwofrancais();

}

void pyraxfrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("pyrax")) {

mewtwofrancais(poke1);

}

else joueur1pyraxfrancais();

}

void mimiquifrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("mimiqui")) {

pyraxfrancais(poke1);

}

else joueur1mimiquifrancais();

}

void roseradefrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("roserade")) {

mimiquifrancais(poke1);

}

else joueur1roseradefrancais();

}

void lucariofrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("lucario")) {

roseradefrancais(poke1);

}

else joueur1lucariofrancais();

}

void dimoretfrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("dimoret")) {

lucariofrancais(poke1);

}

else joueur1dimoretfrancais();

}

void togekissfrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("togekiss")) {

dimoretfrancais(poke1);

}

else joueur1togekissfrancais();

}

void ronflexfrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("ronflex")) {

togekissfrancais(poke1);

}

else joueur1ronflexfrancais();

}

void zeraorafrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("zeraora")) {

ronflexfrancais(poke1);

}

else joueur1zeraorafrancais();

}

void tyranociffrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("tyranocif")) {

zeraorafrancais(poke1);

}

else joueur1tyranociffrancais();

}

void amphinobifrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("amphinobi")) {

tyranociffrancais(poke1);

}

else joueur1amphinobifrancais();

}

void charcacrocfrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("charcacroc")) {

amphinobifrancais(poke1);

}

else joueur1charcacrocfrancais();

}

void dracaufeufrancais(string poke1) {

if (poke1.compare("dracaufeu")) {

charcacrocfrancais(poke1);

}

else joueur1dracaufeufrancais();

}

void frenchpochemon()

{

string poke1;

string poke2;

cout << "Bienvenue au Pokemon Battling Simulator \n";

cout << "s'il vous plait, ne typez pas d'espaces dans le programme , les pochemons legendaires et mythicales sont TROP PUISSANT POUR AVOIR UNE ABILITE Abilite \n";

cout << ": sil'vous-plait, choisissez l'un des pochemon legifois pour votre 1v1 joueur1 .\n";

//printing the strings avec a pour loop

// initializing the pochemon strings

string pochemonname[13] = { "dracaufeu", "charcacroc", "amphinobi" ,"togekiss", "lucario", "roserade", "dimoret", "pyrax" ,"mimiqui", "mewtwo", "zeraora", "ronflex", "tyranocif" };

string pokename1;

cout << " \*dracaufeu: (les stats de pokebase) (feu-air type) \n";

cout << "dracaufeu stats: attaque:293 " << "defense: 280, " << "hp: 360, " << "attaque speciale: 348, " << "Defense Speciale: 295, " << "Vitesse: 328, " << "Abilite: griffe fort\n";

cout << " \*charcacroc: (les stats de pokebase) (draco-terre type )\n";

cout << "charcacroc stats: attaque:394 , " << "defense: 317, " << "hp: 420, " << "attaque speciale: 284, " << "Defense Speciale: 295, " << "Vitesse: 333, " << "Abilite: peau dure\n";

cout << " \*amphinobi: (les stats de pokebase) (eau-noir type) \n";

cout << "amphinobi stats: attaque: 317 , " << "defense: 256, " << "hp: 348, " << "attaque speciale: 335, " << "Defense Speciale: 265, " << "Vitesse: 377, " << "Abilite: type change\n";

cout << " \*togekiss: (les stats de pokebase) ( fee-air type) \n"; // start avec togekiss

cout << "togekiss stats: attaque: 218, " << "defense: 317, " << "hp: 374, " << "attaque speciale: 372, " << "Defense Speciale: 372, " << "Vitesse: 284, " << "Abilite: grace serene\n";

cout << " \*lucario: (les stats de pokebase) (combat-fer type )\n";

cout << "lucario stats: attaque: 350 " << "defense: 262, " << "hp: 344, " << "attaque speciale: 361, " << "Defense Speciale: 262, " << "Vitesse: 306, " << "Abilite: justifie \n";

cout << " \*roserade: (les stats de pokebase) (nature-poison type) \n";

cout << "roserade stats: attaque: 262 " << "defense: 251, " << "hp: 364, " << "attaque speciale: 384, " << "Defense Speciale: 339, " << "Vitesse: 306, " << "Abilite: point poison \n";

cout << " \*dimoret: (les stats de pokebase) (noir-glace type) \n";

cout << "dimoretstats: attaque: 372 " << "defense: 251, " << "hp: 344, " << "attaque speciale: 207, " << "Defense Speciale: 295, " << "Vitesse: 383, " << "Abilite: chance super \n";

cout << " \*pyrax: (les stats de pokebase) (insecte-feu type) \n";

cout << "pyrax stats: attaque: 240 " << "defense: 251, " << "hp: 374, " << "attaque speciale: 405 " << "Defense Speciale: 339, " << "Vitesse: 328, " << "Abilite: corpsardent \n";

cout << " \*mimiqui (les stats de pokebase) (ghost-type fee) \n";

cout << "mimiqui stats: attaque: 306 " << "defense: 284, " << "hp: 314, " << "attaque speciale: 218, " << "Defense Speciale: 339, " << "Vitesse: 320, " << "Abilite: couverture \n";

cout << " \*mewtwo (les stats de pokebase) (psyko type) \n";

cout << "mewtwo stats: attaque: 350 " << "defense: 306, " << "hp: 416, " << "attaque speciale: 447, " << "Defense Speciale: 306, " << "Vitesse: 394, " << "Abilite: TROP PUISSANCE POUR AVOIR UNE ABILITE Abilite \n";

cout << " \*zeraora: (les stats de pokebase) (electrique type) \n";

cout << "zeraora stats: attaque: 355 " << "defense: 273, " << "hp: 380, " << "attaque speciale: 333, " << "Defense Speciale: 284, " << "Vitesse: 423, " << "Abilite: TROP PUISSANCE POUR AVOIR UNE ABILITE Abilite \n";

cout << " \*ronflex: (les stats de pokebase) (normale type) \n";

cout << "ronflex stats: attaque: 350 " << "defense: 251, " << "hp: 524, " << "attaque speciale: 251 " << "Defense Speciale: 350, " << "Vitesse: 174, " << "Abilite: immunite \n";

cout << " \*tyranocif (les stats de pokebase) (noir-roche type) \n";

cout << "tyranocif stats: attaque: 403 " << "defense: 350, " << "hp: 404, " << "attaque speciale: 317, " << "Defense Speciale: 328, " << "Vitesse: 243, " << "Abilite: ventdeterre \n";

cout << "sil'vous-plait, choisissez l'un des pochemon legifois pour votre 1v1: .\n";

cout << " toutes les abilites sont choisis par moi pour que vous vous amusiez bien avec ce simulateur \n";

cout << "les options: dracaufeu, charcacroc, amphinobi, dimoret, lucario, mimiqui, pyrax, mewtwo, togekiss, ronflex, zeraora, tyranocif, or roserade: \n";

bool oof = true;

while (oof = true) {

cin >> pokename1;

if (find(begin(pochemonname), end(pochemonname), pokename1) != end(pochemonname)) {

break;

}

else

cout << "\n choisissez un pochemon legitime \n";

}

dracaufeufrancais(pokename1);

// Hopefully this checks pour which pochemon the user decides to input.

}

//french pokemomn sim

// Run program: Ctrl + F5 or Deinsecte > Start Without Deinsecteging menu

// Deinsecte program: F5 or Deinsecte > Start Deinsecteging menu

// Tips pour Getting Started:

// 1. Use the Solution Explorer window to add/manage files

// 2. Use the Team Explorer window to connect to source control

// 3. Use the Output window to see build output et other messages

// 4. Use the Error List window to view errors

// 5. Go to Project > Add New Item to create new code files, or Project > Add Existing Item to add existing code files to the project

// 6. In the future, to open this project again, go to File > Open > Project et select the .sln file

// Run program: Ctrl + F5 or Deinsecte > Start Without Deinsecteging menu

// Deinsecte program: F5 or Deinsecte > Start Deinsecteging menu

// Tips pour Getting Started:

// 1. Use the Solution Explorer window to add/manage files

// 2. Use the Team Explorer window to connect to source control

// 3. Use the Output window to see build output et other messages

// 4. Use the Error List window to view errors

// 5. Go to Project > Add New Item to create new code files, or Project > Add Existing Item to add existing code files to the project

// 6. In the future, to open this project again, go to File > Open > Project et select the .sln file

void snorlaxvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your snorlax to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n type in a legitimate move or Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually a number or the move name

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (524 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP) \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

cout << "\n Snorlax is cured from his poison due to his immunity ability \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "bellydrum")) {

if (player1health > (524 / 2)) {

player1attack = player1attack \* 4;

cout << "\n Snorlax maxed out its attack by beating its belly, \n";

cout << player1health << " - " << 524 / 2 << " = " << player1health - (524 / 2);

cout << "\n Snorlax sacrificed half of its hp for this power (maxing out attack) \n";

player1health = player1health - (524 / 2);

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

cout << "\n snorlax doesn't have enough hp for obtaining this power (maxing out its attack) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "gunkshot")) {

int choices[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoice = choices[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, GUNKSHOT MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nGUNKSHOT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "GUNKSHOT HIT";

damage = (((oof \* 120 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "bodyslam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n Bodyslam HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt ghost types \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED DUE TO THE POISONPOINT (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status2 = "paralyse";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT PARALYSED \n";

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "Bodyslam HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt ghost types \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status2 = "paralyse";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT PARALYSED \n";

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "earthquake")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EARTHQUAKE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EARTHQUAKE HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "brickbreak")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BRICKBREAK HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BRICKBREAK HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "fissure")) {

if ((player2type1 != "flying") && (player2type2 != "flying")) {

int ko[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int megaluck = ko[rand() % 10 - 1];

if (megaluck <= 3) {

player2health = 0;

cout << "\n Player 1 got lucky, Player 2 got one- shotted, player 1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n You thought that you were gonna get lucky with the oneshot \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n Fissure doesn't work on flying types \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void snorlaxvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your snorlax to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number or is the attack

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (524 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

cout << "\n Snorlax is cured from its poison due to its immunity ability \n";

status2 = "NULL";

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED, OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "bellydrum")) {

if (player2health > (524 / 2)) {

cout << "\n Snorlax maxed out its attack \n";

player2attack = player2attack \* 4;

cout << "\n Snorlax lost half of its hp due to the sarifice for power \n";

cout << player2health << " - " << 524 / 2 << " = " << player2health - (524 / 2);

player2health = player2health - (524 / 2);

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

cout << "\n Snorlax doesn't have enough hp to obtain almighty power \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "fissure")) {

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int hit = random[rand() % 10 - 1];

if (hit >= 8) {

cout << "\n HOW DID YOU GET LUCKY? Player 1's pokemon got one-shotted \n";

player1health = 0;

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n You thought you were gonna get lucky with the one-shot \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "brickbreak")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BRICKBREAK HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "\n BRICKBREAK HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player1health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "earthquake")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EARTHQUAKE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

}

else cout << "EARTHQUAKE HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "gunkshot")) {

int choices[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoice = choices[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, GUNKSHOT MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 1's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nGUNKSHOT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "GUNKSHOT HIT";

damage = (((oof \* 120 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "bodyslam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n BODYSLAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt ghost types \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status1 = "paralyse";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT PARALYSED \n";

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "BODYSLAM HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt ghost types \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

if (status1 == "NULL") {

int paralysechance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int paralyse = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (paralyse >= 8) {

status1 = "paralyse";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT PARALYSED \n";

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

void zeraoravs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your zeraora to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (380 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP) \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (380 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "thunderwave")) {

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric") || (player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

cout << "\n thunderwave doesn't affect electric types or ground types\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status2 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n THUNDERWAVE MISSED \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n THUNDERWAVE HIT,PLAYER2 IS PARALYSED \n";

status2 = "paralyse";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n THUNDERWAVE FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "plasmafists")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PLASMAFISTS HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ELECTRIC CAN'T HURT GROUND \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "PLASMAFISTS HIT";

damage = ((oof \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's NOT HURTING THE OPPONENT AT ALL \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "firepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFIREPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "FIREPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "throatchop")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n THROATCHOP HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "THROATCHOP HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "drainpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAINPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

player1health = player1health + (damage / 2);

if (player1health >= 344) {

cout << "\n zeraora's hp is maxed out \n";

player1health = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << player1health << "\n";

cout << "\n zeraora gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

player1health = player1health + (damage / 2);

if (player1health >= 344) {

cout << "\n zeraora's hp is maxed out \n";

player1health = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << player1health << "\n";

cout << "\n zeraora gained some hp\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "playrough")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int hit = miss[rand() % 10 - 1];

if (hit == 7) {

cout << "\n You're move missed, get oofed man \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call a function

}

int choicesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choicesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PLAYROUGH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \n player 2's pokemon attack decreased \n ";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PLAYROUGH HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \n player 2's pokemon attack decreased \n ";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "bulkup")) {

cout << "\n Zeraora got buff, it boosted its attack and defense \n";

player1attack = player1attack \* 1.5;

player1defense = player1defense \* 1.5;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void zeraoravs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your zeraora to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (380 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (380 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED, OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "bulkup")) {

player2attack = player2attack \* 1.5;

player2defense = player2defense \* 1.5;

cout << "\n Player 2's pokemon got Buff, it raised its attack and defense \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "throatchop")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n THROATCHOP HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "THROATCHOP HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "plasmafists")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PLASMAFISTS HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective at all, electric doesn't effect ground \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "PLASMAFISTS HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective, ground is immune to electric \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "thunderwave")) {

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric") || (player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

cout << "\n thunderwave doesn't affect electric or ground types\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status1 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n THUNDERWAVE MISSED \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n THUNDERWAVE HIT,PLAYER1 IS PARALYSED \n";

status1 = "paralyse";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n THUNDERWAVE FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "playrough")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int hit = miss[rand() % 10 - 1];

if (hit == 7) {

cout << "\n You're move missed, get oofed man \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

int choicesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choicesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PLAYROUGH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon attack decreased \n ";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PLAYROUGH HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon attack decreased \n ";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "firepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFIREPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "FIREPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "drainpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAINPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << player2health << "\n";

player2health = player2health + (damage / 2);

if (player2health >= 314) {

cout << "\n zeraora's hp is maxed out \n";

player2health = 314;

}

cout << "\n zeraora gained some hp\n";

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << player2health << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

player2health = player2health + (damage / 2);

if (player2health >= 314) {

cout << "\n zeraora's hp is maxed out \n";

player2health = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << player2health + (damage / 2) << "\n";

cout << "\n zeraora gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

void tyranitarvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

if ((player2type2 != "ground") && (player2type1 != "ground") && (player2type2 != "rock") && (player2type1 != "rock") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

cout << "\n player 2 lost health due to sand storm \n";

cout << player2health << " - " << player2health / 16 << " = " << player2health - (player2health / 16);

player2health = player2health - (player2health / 16);

}

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your tyranitar to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (404 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP) \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (404 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "icepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n ICEPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "ice") || (player2type1 != "ice")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "freeze";

cout << "\n Player2's pokemon just got (freeze) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "ICEPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "ice") || (player2type1 != "ice")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "freeze";

cout << "\n Player2's pokemon just got (FROZEN) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "crunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n CRUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\n Player2's pokemon defense dropped due to crunch \n";

player2defense = player2defense \* 0.5;

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "CRUNCH HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\n Player2's pokemon defense dropped due to crunch \n";

player2defense = player2defense \* 0.5;

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "thunderpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nTHUNDERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ELECTRIC CAN'T HURT GROUND \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "electric") || (player2type1 != "electric")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\n Player2's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "THUNDERPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's NOT HURTING THE OPPONENT AT ALL \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "electric") || (player2type1 != "electric")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\n Player2's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "firepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFIREPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "FIREPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "earthquake")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EARTHQUAKE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EARTHQUAKE HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "ironhead")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n IRONHEAD HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "IRONHEAD HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void tyranitarvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

srand(time(NULL));

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

if ((player1type2 != "ground") && (player1type1 != "ground") && (player1type2 != "rock") && (player1type1 != "rock") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

cout << "\n player 1 lost health due to sand storm \n";

cout << player1health << " - " << player1health / 16 << " = " << player1health - (player1health / 16);

player1health = player1health - (player1health / 16);

}

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your tyranitar to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (404 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (404 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED, OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "crunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n CRUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\n Player1's pokemon's defense dropped \n";

player1defense = player1defense \* 0.5;

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "CRUNCH HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

int ddrop[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int drop = ddrop[rand() % 10 - 1];

if (drop >= 8) {

cout << "\n Player1's pokemon's defense dropped \n";

player1defense = player1defense \* 0.5;

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "icepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n ICEPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "ice") || (player1type1 != "ice")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "freeze";

cout << "\n Player1's pokemon just got (freeze) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "ICEPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "ice") || (player1type1 != "ice")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "freeze";

cout << "\n Player1's pokemon just got (frozen) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "firepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFIREPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "FIREPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "thunderpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nTHUNDERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective at all, electric doesn't effect ground \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "THUNDERPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective, ground is immune to electric \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "earthquake")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EARTHQUAKE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

}

else cout << "EARTHQUAKE HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "ironhead")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n IRONHEAD HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "IRONHEAD HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

// call a function

}

}

void mewtwovs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your mewtwo to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (416 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP) \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (416 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "flamethrower")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFLAMETHROWER HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call functionction

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "FLAMETHROWER HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "icebeam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nICEBEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "ice") || (player2type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\n Player2's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ICEBEAM HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "ice") || (player2type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\n Player2's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "thunderbolt")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n THUNDERBOLT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ELECTRIC CAN'T HURT GROUND \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "electric") || (player2type1 != "electric") || (player2type2 != "ground") || (player2type1 != "ground")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\n Player2's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "THUNDERBOLT HIT";

damage = ((oof \* 95 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's NOT HURTING THE OPPONENT AT ALL \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "electric") || (player2type1 != "electric") || (player2type2 != "ground") || (player2type1 != "ground")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\n Player2's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "psychic")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PSYCHIC HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PSYCHIC HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "energyball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n ENERGYBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n ENERGYBALL HIT \n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "aurasphere")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void mewtwovs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

srand(time(NULL));

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your mewtwo to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (416 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (416 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED, OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "flamethrower")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFLAMETHROWER HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "FLAMETHROWER HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "icebeam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nICEBEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "ice") || (player1type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n Player1's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ICEBEAM HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "ice") || (player1type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n Player1's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "thunderbolt")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n THUNDERBOLT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective at all, electric doesn't effect ground \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric") || (player1type2 != "ground") || (player1type1 != "ground")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "THUNDERBOLT HIT";

damage = ((oof \* 95 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective, ground is immune to electric \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric") || (player1type2 != "ground") || (player1type1 != "ground")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "energyball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n ENERGYBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ENERGYBALL HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "psychic")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PSYCHIC HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "PSYCHIC HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "aurasphere")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void weavilevs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

srand(time(NULL));

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your weavile to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (344 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (344 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh) \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "nightslash")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 12) {

cout << "\n NIGHT SLASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "NIGHTSLASH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "psychocut")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 12) {

cout << "\n PSYCHOCUT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type2 == "dark") || (player2type1 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << " \n Dark is immune to psychic \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PSYCHOCUT HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type2 == "dark") || (player2type1 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << " \n Dark is immune to psychic \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "shadowclaw")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 12) {

cout << "\n SHADOWCLAW HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWCLAW HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "suckerpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n SUCKERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SUCKERPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "poisonjab")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n POISONJAB HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "POISONJAB HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "brickbreak")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n BRICKBREAK HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BRICKBREAK HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "iciclecrash")) {

int choices[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoice = choices[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ICICLECRASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

int choicesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choicesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n ICICLECRASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ICICLECRASH HIT";

damage = (((oof \* 85 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void weavilevs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your weavile to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (344 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (344 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "shadowclaw")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 12) {

cout << "\n SHADOWCLAW HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWCLAW HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "nightslash")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 12) {

cout << "\n NIGHTSLASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "NIGHTSLASH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "psychocut")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 12) {

cout << "\n PSYCHOCUT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "PSYCHOCUT HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "brickbreak")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n BRICKBREAK HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "\n BRICKBREAK HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player1health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "suckerpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n SUCKERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SUCKERPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "poisonjab")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n POISONJAB HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "POISONJAB HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "iciclecrash")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int hit = miss[rand() % 10 - 1];

if (hit == 7) {

cout << "\n You're move missed, get oofed man \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n ICICLECRASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ICICLECRASH HIT";

damage = (((oof \* 85 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void lucariovs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack aurasphere;

aurasphere.accuracy = 1.5;

aurasphere.attacktype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "fighting";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attackname = "aurasphere";

attack shadowball;

shadowball.accuracy = 1;

shadowball.attacktype = "special";

shadowball.critchance = 0.0625;

shadowball.damage = 80;

shadowball.effectchance = 0.2;

shadowball.type = "ghost";

shadowball.priority = 1;

shadowball.attackname = "shadowball";

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your lucario to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (344 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "bonerush")) {

int choices[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoice = choices[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, BONERUSH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

int vpicks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = vpicks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BONERUSH HIT FIVETIMES (U GOT MEGA-LUCKY)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BONERUSH HIT 5 TIMES (WOW U GOT LUCKY)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << " BONERUSH HIT 4 TIMES, it was a crit (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = ((((42 \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BONERUSH HIT 4 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = (((42 \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BONERUSH HIT 2 TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES LOL)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 50 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " BONERUSH HIT 2 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times LOL)";

damage = (((42 \* 50 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BONERUSH HIT THREE TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " BONERUSH HIT 3 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times";

damage = (((42 \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "aurasphere")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "drainpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAINPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

player1health = player1health + (damage / 2);

if (player1health >= 344) {

cout << "\n lucario's hp is maxed out \n";

player1health = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << player1health << "\n";

cout << "\n lucario gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

player1health = player1health + (damage / 2);

if (player1health >= 344) {

cout << "\n lucario's hp is maxed out \n";

player1health = 344;

}

cout << "\n" " + " << damage / 2 << " = " << player1health << "\n";

cout << "\n lucario gained some hp\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "meteormash")) {

int choices[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoice = choices[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, METEORMASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n METEORMASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon attack increased \n ";

player1attack = player1attack \* 1.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "METEORMASH HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1attack = player1attack \* 1.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "dragonpulse")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nDRAGONPULSE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRAGONPULSE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void lucariovs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack aurasphere;

aurasphere.accuracy = 1.5;

aurasphere.attacktype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "fighting";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attackname = "aurasphere";

attack shadowball;

shadowball.accuracy = 1;

shadowball.attacktype = "special";

shadowball.critchance = 0.0625;

shadowball.damage = 80;

shadowball.effectchance = 0.2;

shadowball.type = "ghost";

shadowball.priority = 1;

shadowball.attackname = "shadowball";

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your lucario to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (344 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a funtction

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "bonerush")) {

int choices[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoice = choices[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, BONERUSH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 1's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

int picks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = picks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BONERUSH HIT FIVETIMES (U GOT MEGA-LUCKY)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BONERUSH HIT 5 TIMES (WOW U GOT LUCKY)\n";

damage = ((((42 \* 125 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << " BONERUSH HIT 4 TIMES, it was a crit (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = ((((42 \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " BONERUSH HIT 4 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = (((42 \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BONERUSH HIT 2 TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES LOL)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 50 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " BONERUSH HIT 2 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times LOL)";

damage = (((42 \* 50 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BONERUSH HIT THREE TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (player2attack / player2defense)) / 50) \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " BONERUSH HIT 3 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times";

damage = (((42 \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "drainpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAINPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

player2health = player2health + (damage / 2);

if (player2health >= 344) {

cout << "\n lucario's hp is maxed out \n";

newhealthplayer2 = 344;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n lucario gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

player2health = player2health + (damage / 2);

if (player2health >= 344) {

cout << "\n lucario's hp is maxed out \n";

newhealthplayer2 = 344;

}

cout << "\n" " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n lucario gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "aurasphere")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "meteormash")) {

int choices[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int pickedchoice = choices[rand() % 10 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, METEORMASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 1's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

int choicesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choicesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n METEORMASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon attack increased \n ";

player2attack = player2attack \* 1.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "METEORMASH HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon attack increased \n ";

player2attack = player2attack \* 2;

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "dragonpulse")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nDRAGONPULSE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nFAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "DRAGONPULSE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n FAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void roseradevs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack aurasphere;

aurasphere.accuracy = 1.5;

aurasphere.attacktype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "fighting";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attackname = "aurasphere";

attack extremespeed;

extremespeed.accuracy = 1;

extremespeed.attacktype = "physical";

extremespeed.critchance = 0.0625;

extremespeed.damage = 80;

extremespeed.effectchance = 0;

extremespeed.type = "normal";

extremespeed.priority = 3;

extremespeed.attackname = "extremespeed";

attack dazzlinggleam;

dazzlinggleam.accuracy = 1;

dazzlinggleam.attacktype = "special";

dazzlinggleam.critchance = 0.0625;

dazzlinggleam.damage = 80;

dazzlinggleam.effectchance = 0.1;

dazzlinggleam.type = "fairy";

dazzlinggleam.priority = 1;

dazzlinggleam.attackname = "dazzlinggleam";

attack shadowball;

shadowball.accuracy = 1;

shadowball.attacktype = "special";

shadowball.critchance = 0.0625;

shadowball.damage = 80;

shadowball.effectchance = 0.2;

shadowball.type = "ghost";

shadowball.priority = 1;

shadowball.attackname = "shadowball";

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your roserade to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (324 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (324 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "extrasensory")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSORY HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

player1type1 = "psychic";

player1type2 = "NULL";

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player2's pokemon flinched \n ";

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSORY HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player2's pokemon flinched \n ";

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "energyball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n ENERGYBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n ENERGYBALL HIT \n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "poisonpowder")) {

if ((player2type1 == "steel") || (player2type1 == "steel")) {

cout << "\n steel type pokemon can't be poisoned \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2type2 == "poison") || (player2type1 == "poison")) {

cout << "\n poison types can't be poisoned you idiot\n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status2 != "NULL") {

cout << "\n the opponent already has a status condition \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int random[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int num = random[rand() % 8 - 1];

if ((num == 1) || (num == 6)) {

cout << "\n poisonpowder missed \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else status2 = "poison"; cout << "\n player2 is poisoned \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "stunspore")) {

if ((player2type1 == "grass") || (player2type1 == "grass") || (player2type1 == "electric") || (player2type1 == "electric")) {

cout << "\n stunspore doesn't affect grass type or electric type pokemon \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status2 != "NULL") {

cout << "\n the opponent already has a status condition \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int random[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int num = random[rand() % 8 - 1];

if ((num == 1) || (num == 6)) {

cout << "\n stunspore missed \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else status2 = "paralyse"; cout << "\n player2 is paralysed \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "sludgebomb")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SLUDGEBOMB HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n SLUDGEBOMB HIT \n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "gigadrain")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n GIGADRAIN HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 374) {

cout << "\n roserade's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\n roserade gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n GIGADRAIN HIT \n";

damage = (oof \* 60 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 374) {

cout << "\n roserade's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\roserade gained some hp\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "dazzlinggleam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DAZZLINGGLEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DAZZLINGGLEAM HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void roseradevs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack dazzlinggleam;

dazzlinggleam.accuracy = 1;

dazzlinggleam.attacktype = "special";

dazzlinggleam.critchance = 0.0625;

dazzlinggleam.damage = 80;

dazzlinggleam.effectchance = 0.1;

dazzlinggleam.type = "fairy";

dazzlinggleam.priority = 1;

dazzlinggleam.attackname = "dazzlinggleam";

attack shadowball;

shadowball.accuracy = 1;

shadowball.attacktype = "special";

shadowball.critchance = 0.0625;

shadowball.damage = 80;

shadowball.effectchance = 0.2;

shadowball.type = "ghost";

shadowball.priority = 1;

shadowball.attackname = "shadowball";

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your roserade to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (324 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (324 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a funtction

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "gigadrain")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n GIGADRAIN HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

if (newhealthplayer2 >= 374) {

cout << "\n roserade's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n roserade gained some hp \n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n GIGADRAIN HIT \n";

damage = (oof \* 60 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

if (newhealthplayer2 >= 374) {

cout << "\n roserade's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n roserade gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "sludgebomb")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SLUDGEBOMB HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n SLUDGEBOMB HIT \n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "stunspore")) {

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass") || (player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

cout << "\n stun spore doesn't work on grass types and electric types\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status1 != "NULL") {

cout << "\n The opponent already has a status condition \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int rip[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pire = rip[rand() % 8 - 1];

if ((pire == 1) || (pire == 7)) {

cout << "\n YOU MISSED stunspore OOOOOOOF \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else status1 = "paralyse";

cout << "player 1's pokemon is paralysed \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "poisonpowder")) {

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

cout << "\n poisonpowder doesn't work on poison types and steel types\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (status1 != "NULL") {

cout << "\n The opponent already has a status condition \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

int rip[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pire = rip[rand() % 8 - 1];

if ((pire == 1) || (pire == 7)) {

cout << "\n You missed your poisonpowder attack \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

status1 = "poison";

cout << "\n player 1's pokemon is poisoned \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "extrasensory")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSORY HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

player2type1 = "psychic";

player2type2 = "NULL";

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player1's pokemon flinched \n ";

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSORY HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player1's pokemon flinched \n ";

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "dazzlinggleam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DAZZLINGGLEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "DAZZLINGGLEAM HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "energyball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n ENERGYBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ENERGYBALL HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 2) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void togekissvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack airslash;

airslash.accuracy = 0.75;

airslash.attacktype = "special";

airslash.critchance = 0.0625;

airslash.damage = 75;

airslash.effectchance = 0.3;

airslash.type = "flying";

airslash.priority = 1;

airslash.attackname = "airslash";

attack aurasphere;

aurasphere.accuracy = 1.5;

aurasphere.attacktype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "fighting";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attackname = "aurasphere";

attack extremespeed;

extremespeed.accuracy = 1;

extremespeed.attacktype = "physical";

extremespeed.critchance = 0.0625;

extremespeed.damage = 80;

extremespeed.effectchance = 0;

extremespeed.type = "normal";

extremespeed.priority = 3;

extremespeed.attackname = "extremespeed";

attack dazzlinggleam;

dazzlinggleam.accuracy = 1;

dazzlinggleam.attacktype = "special";

dazzlinggleam.critchance = 0.0625;

dazzlinggleam.damage = 80;

dazzlinggleam.effectchance = 0.1;

dazzlinggleam.type = "fairy";

dazzlinggleam.priority = 1;

dazzlinggleam.attackname = "dazzlinggleam";

attack shadowball;

shadowball.accuracy = 1;

shadowball.attacktype = "special";

shadowball.critchance = 0.0625;

shadowball.damage = 80;

shadowball.effectchance = 0.2;

shadowball.type = "ghost";

shadowball.priority = 1;

shadowball.attackname = "shadowball";

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your togekiss to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (374 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "nastyplot")) {

player1specialattack = player1specialattack \* 2;

if (player1specialattack >= player1specialattack \* 4) {

cout << "\n togekiss's special attack is maxed out \n";

player1specialattack = player1specialattack \* 4;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

cout << "\n togekiss's special attack sharply rose \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "aurasphere")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "airslash")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, AIRSLASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AIRSLASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "AIRSLASH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

cout << "\n It's not very effective \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

cout << "\n It's not very effective \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call function

}

if ((player1attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n player 2's pokemon special defense decreased \n ";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "extremespeed")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EXTREMESPEED HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "GHOST IS IMMUNE TO NORMAL\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTREMESPEED HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "GHOST IS IMMUNE TO NORMAL\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "dazzlinggleam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DAZZLINGGLEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DAZZLINGGLEAM HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "sweetkiss")) {

int confusechance[12] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 };

int confusedd = confusechance[rand() % 12 - 1];

if (confusedd >= 10) {

cout << "\n sweetkiss missed \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n sweetkiss hit, player 2's pokemon is now confused \n";

confused2 = true;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

if ((player1attacks[moveg] == "thunderwave")) {

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric") || (player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

cout << "\n thunderwave doesn't affect electric or ground types\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status2 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n THUNDERWAVE MISSED \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n THUNDERWAVE HIT,PLAYER2 IS PARALYSED \n";

status2 = "paralyse";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n THUNDERWAVE FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

}

void togekissvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack airslash;

airslash.accuracy = 0.75;

airslash.attacktype = "special";

airslash.critchance = 0.0625;

airslash.damage = 75;

airslash.effectchance = 0.3;

airslash.type = "flying";

airslash.priority = 1;

airslash.attackname = "airslash";

attack aurasphere;

aurasphere.accuracy = 1.5;

aurasphere.attacktype = "special";

aurasphere.critchance = 0.0625;

aurasphere.damage = 90;

aurasphere.effectchance = 0;

aurasphere.type = "fighting";

aurasphere.priority = 1;

aurasphere.attackname = "aurasphere";

attack extremespeed;

extremespeed.accuracy = 1;

extremespeed.attacktype = "physical";

extremespeed.critchance = 0.0625;

extremespeed.damage = 80;

extremespeed.effectchance = 0;

extremespeed.type = "normal";

extremespeed.priority = 3;

extremespeed.attackname = "extremespeed";

attack dazzlinggleam;

dazzlinggleam.accuracy = 1;

dazzlinggleam.attacktype = "special";

dazzlinggleam.critchance = 0.0625;

dazzlinggleam.damage = 80;

dazzlinggleam.effectchance = 0.1;

dazzlinggleam.type = "fairy";

dazzlinggleam.priority = 1;

dazzlinggleam.attackname = "dazzlinggleam";

attack shadowball;

shadowball.accuracy = 1;

shadowball.attacktype = "special";

shadowball.critchance = 0.0625;

shadowball.damage = 80;

shadowball.effectchance = 0.2;

shadowball.type = "ghost";

shadowball.priority = 1;

shadowball.attackname = "shadowball";

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your togekiss to use player 2 \n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (374 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a funtction

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "nastyplot")) {

player2specialattack = player2specialattack \* 2;

if (player2specialattack >= player2specialattack \* 4) {

cout << "\n togekiss's special attack is maxed out \n";

player2specialattack = player2specialattack \* 4;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\n togekiss's special attack sharply rose \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "aurasphere")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AURASPHERE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AURASPHERE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "airslash")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, AIRSLASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AIRSLASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AIRSLASH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 6) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "shadowball")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SHADOWBALL HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWBALL HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 4) {

cout << " \n player 1's pokemon special defense decreased \n ";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "extremespeed")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EXTREMESPEED HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "GHOST IS IMMUNE TO NORMAL\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTREMESPEED HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "GHOST IS IMMUNE TO NORMAL\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "dazzlinggleam")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DAZZLINGGLEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "DAZZLINGGLEAM HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "sweetkiss")) {

int confusechance[12] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 };

int confusedd = confusechance[rand() % 12 - 1];

if (confusedd >= 10) {

cout << "\n sweetkiss missed \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n sweetkiss hit, player 1's pokemon is now confused \n";

confused1 = true;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "thunderwave")) {

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric") || (player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

cout << "\n thunderwave doesn't affect electric or ground types\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else

if (status1 == "NULL") {

double paralysechance[20] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20 };

double paralyse = paralysechance[rand() % 20 - 1];

if (paralyse == 3) {

cout << "\n THUNDERWAVE MISSED \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n THUNDERWAVE HIT,PLAYER2 IS PARALYSED \n";

status1 = "paralyse";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

else cout << "\n THUNDERWAVE FAILED, THE OPPONENT ALREADY HAS A STATUS CONDITION \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void garchompvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack dragonrush;

dragonrush.accuracy = 0.75;

dragonrush.attacktype = "physical";

dragonrush.critchance = 0.0625;

dragonrush.damage = 100;

dragonrush.effectchance = 0.3;

dragonrush.type = "dragon";

dragonrush.priority = 1;

dragonrush.attackname = "dragonrush";

attack dragonclaw;

dragonclaw.accuracy = 1;

dragonclaw.attacktype = "physical";

dragonclaw.critchance = 0.0625;

dragonclaw.damage = 80;

dragonclaw.effectchance = 0;

dragonclaw.type = "dragon";

dragonclaw.priority = 1;

dragonclaw.attackname = "dragonclaw";

attack earthquake;

earthquake.accuracy = 1;

earthquake.attacktype = "physical";

earthquake.critchance = 0.0625;

earthquake.damage = 100;

earthquake.effectchance = 0;

earthquake.type = "ground";

earthquake.priority = 1;

earthquake.attackname = "earthquake";

attack ironhead;

ironhead.accuracy = 1;

ironhead.attacktype = "physical";

ironhead.critchance = 0.0625;

ironhead.damage = 80;

ironhead.effectchance = 0.3;

ironhead.type = "steel";

ironhead.priority = 1;

ironhead.attackname = "ironhead";

attack rockslide;

rockslide.accuracy = 0.75;

rockslide.attacktype = "physical";

rockslide.critchance = 0.0625;

rockslide.damage = 75;

rockslide.effectchance = 0.3;

rockslide.type = "rock";

rockslide.priority = 1;

rockslide.attackname = "rockslide";

attack brickbreak;

brickbreak.accuracy = 1;

brickbreak.attacktype = "physical";

brickbreak.critchance = 0.0625;

brickbreak.damage = 75;

brickbreak.effectchance = 0;

brickbreak.type = "fighting";

brickbreak.priority = 1;

brickbreak.attackname = "brickbreak";

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer2;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your garchomp to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (420 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (420 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "brickbreak")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BRICKBREAK HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n BRICKBREAK HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "dragonclaw")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAGONCLAW HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRAGONCLAW HIT";

damage = (((oof \* 85 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "dragonrush")) {

int choices[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pickedchoice = choices[rand() % 8 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice <= 2) {

cout << "\n YOUR MOVE, DRAGONRUSH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAGONRUSH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRAGONRUSH HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "earthquake")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EARTHQUAKE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EARTHQUAKE HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "ironhead")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n IRONHEAD HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "IRONHEAD HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void garchompvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

srand(time(NULL));

attack dragonrush;

dragonrush.accuracy = 0.75;

dragonrush.attacktype = "physical";

dragonrush.critchance = 0.0625;

dragonrush.damage = 100;

dragonrush.effectchance = 0.3;

dragonrush.type = "dragon";

dragonrush.priority = 1;

dragonrush.attackname = "dragonrush";

attack dragonclaw;

dragonclaw.accuracy = 1;

dragonclaw.attacktype = "physical";

dragonclaw.critchance = 0.0625;

dragonclaw.damage = 80;

dragonclaw.effectchance = 0;

dragonclaw.type = "dragon";

dragonclaw.priority = 1;

dragonclaw.attackname = "dragonclaw";

attack earthquake;

earthquake.accuracy = 1;

earthquake.attacktype = "physical";

earthquake.critchance = 0.0625;

earthquake.damage = 100;

earthquake.effectchance = 0;

earthquake.type = "ground";

earthquake.priority = 1;

earthquake.attackname = "earthquake";

attack ironhead;

ironhead.accuracy = 1;

ironhead.attacktype = "physical";

ironhead.critchance = 0.0625;

ironhead.damage = 80;

ironhead.effectchance = 0.3;

ironhead.type = "steel";

ironhead.priority = 1;

ironhead.attackname = "ironhead";

attack rockslide;

rockslide.accuracy = 0.75;

rockslide.attacktype = "physical";

rockslide.critchance = 0.0625;

rockslide.damage = 75;

rockslide.effectchance = 0.3;

rockslide.type = "rock";

rockslide.priority = 1;

rockslide.attackname = "rockslide";

attack brickbreak;

brickbreak.accuracy = 1;

brickbreak.attacktype = "physical";

brickbreak.critchance = 0.0625;

brickbreak.damage = 75;

brickbreak.effectchance = 0;

brickbreak.type = "fighting";

brickbreak.priority = 1;

brickbreak.attackname = "brickbreak";

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

double newhealthplayer1;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your garchomp to use player 2 \n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (420 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (420 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "brickbreak")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BRICKBREAK HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "\n BRICKBREAK HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player1health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "dragonclaw")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAGONCLAW HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 85 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nFAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "DRAGONCLAW HIT";

damage = (((oof \* 85 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nFAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "dragonrush")) {

int choices[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int pickedchoice = choices[rand() % 8 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice <= 2) {

cout << "\n YOUR MOVE, DRAGONRUSH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAGONRUSH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nFAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "DRAGONRUSH HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nFAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "earthquake")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EARTHQUAKE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 100 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// function

}

else cout << "EARTHQUAKE HIT";

damage = (((oof \* 100 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GROUND CAN'T HURT FLYING \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

if ((player2attacks[moveg] == "ironhead")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n IRONHEAD HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

else cout << "IRONHEAD HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* rockslide.damage \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

void mimikyuvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

srand(time(NULL));

attack leechlife;

leechlife.accuracy = 1;

leechlife.attacktype = "physical";

leechlife.critchance = 0.0625;

leechlife.damage = 80;

leechlife.effectchance = 0;

leechlife.type = "bug";

leechlife.priority = 1;

leechlife.attackname = "leechlife";

attack drainpunch;

drainpunch.accuracy = 1;

drainpunch.attacktype = "physical";

drainpunch.critchance = 0.0625;

drainpunch.damage = 75;

drainpunch.effectchance = 0;

drainpunch.type = "fighting";

drainpunch.priority = 1;

drainpunch.attackname = "drainpunch";

attack shadowclaw;

shadowclaw.accuracy = 1;

shadowclaw.attacktype = "physical";

shadowclaw.critchance = 0.125;

shadowclaw.damage = 70;

shadowclaw.effectchance = 0;

shadowclaw.type = "ghost";

shadowclaw.priority = 1;

shadowclaw.attackname = "shadowclaw";

attack shadowsneak;

shadowsneak.accuracy = 1;

shadowsneak.attacktype = "physical";

shadowsneak.critchance = 0.0625;

shadowsneak.damage = 40;

shadowsneak.effectchance = 0;

shadowsneak.type = "ghost";

shadowsneak.priority = 2;

shadowsneak.attackname = "shadowsneak";

attack playrough;

playrough.accuracy = 0.9;

playrough.attacktype = "physical";

playrough.critchance = 0.0625;

playrough.damage = 90;

playrough.effectchance = 0;

playrough.type = "fairy";

playrough.priority = 1;

playrough.attackname = "playrough";

attack suckerpunch;

suckerpunch.accuracy = 1;

suckerpunch.attacktype = "physical";

suckerpunch.critchance = 0.0625;

suckerpunch.damage = 80;

suckerpunch.effectchance = 0;

suckerpunch.type = "dark";

suckerpunch.priority = 3;

suckerpunch.attackname = "suckerpunch";

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your mimikyu to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (314 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (314 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "swordsdance")) {

player1attack = player1attack \* 2;

if (player1attack >= player1attack \* 4) {

cout << "\n mimikyu's attack is maxed out \n";

player1attack = player1attack \* 4;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

cout << "\n mimikyu's attack sharply rose \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "drainpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAINPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 314) {

cout << "\n mimikyu's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 314) {

cout << "\n mimikyu's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "leechlife")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n leechlife HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 314) {

cout << "\n mimikyu's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 314;

}

cout << "\n" << player1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n LEECHLIFE HIT \n";

cout << "\n LEECHLIFE HIT \n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 314) {

cout << "\n mimikyu's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 314;

}

cout << "\n" << player1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "shadowclaw")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n SHADOWCLAW HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWCLAW HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "normal") || (player2type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "suckerpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SUCKERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SUCKERPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1attack / player2defense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "playrough")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int hit = miss[rand() % 10 - 1];

if (hit == 7) {

cout << "\n You're move missed, get oofed man \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call a function

}

int choicesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choicesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PLAYROUGH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \n player 2's pokemon attack decreased \n ";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PLAYROUGH HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 1) {

cout << " \n player 2's pokemon attack decreased \n ";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void mimikyuvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

srand(time(NULL));

attack leechlife;

leechlife.accuracy = 1;

leechlife.attacktype = "physical";

leechlife.critchance = 0.0625;

leechlife.damage = 80;

leechlife.effectchance = 0;

leechlife.type = "bug";

leechlife.priority = 1;

leechlife.attackname = "leechlife";

attack drainpunch;

drainpunch.accuracy = 1;

drainpunch.attacktype = "physical";

drainpunch.critchance = 0.0625;

drainpunch.damage = 75;

drainpunch.effectchance = 0;

drainpunch.type = "fighting";

drainpunch.priority = 1;

drainpunch.attackname = "drainpunch";

attack shadowclaw;

shadowclaw.accuracy = 1;

shadowclaw.attacktype = "physical";

shadowclaw.critchance = 0.125;

shadowclaw.damage = 70;

shadowclaw.effectchance = 0;

shadowclaw.type = "ghost";

shadowclaw.priority = 1;

shadowclaw.attackname = "shadowclaw";

attack shadowsneak;

shadowsneak.accuracy = 1;

shadowsneak.attacktype = "physical";

shadowsneak.critchance = 0.0625;

shadowsneak.damage = 40;

shadowsneak.effectchance = 0;

shadowsneak.type = "ghost";

shadowsneak.priority = 2;

shadowsneak.attackname = "shadowsneak";

attack playrough;

playrough.accuracy = 0.9;

playrough.attacktype = "physical";

playrough.critchance = 0.0625;

playrough.damage = 90;

playrough.effectchance = 0;

playrough.type = "fairy";

playrough.priority = 1;

playrough.attackname = "playrough";

attack suckerpunch;

suckerpunch.accuracy = 1;

suckerpunch.attacktype = "physical";

suckerpunch.critchance = 0.0625;

suckerpunch.damage = 80;

suckerpunch.effectchance = 0;

suckerpunch.type = "dark";

suckerpunch.priority = 3;

suckerpunch.attackname = "suckerpunch";

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your mimikyu to use player 2 \n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (314 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (314 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "swordsdance")) {

player2attack = player2attack \* 2;

if (player2attack >= player2attack \* 4) {

cout << "\n mimikyu's attack is maxed out \n";

player2attack = player2attack \* 4;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

cout << "\n mimikyu's attack sharply rose \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "drainpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DRAINPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

if (newhealthplayer2 >= 314) {

cout << "\n mimikyu's hp is maxed out \n";

newhealthplayer2 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

cout << "\n DRAINPUNCH HIT \n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n GHOST IS IMMUNE TO FIGHTING IDIOT \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

if (newhealthplayer2 >= 314) {

cout << "\n mimikyu's hp is maxed out \n";

newhealthplayer2 = 314;

}

cout << "\n" << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "leechlife")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n leechlife HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

cout << "\n" << player2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp \n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n LEECHLIFE HIT \n";

cout << "\n LEECHLIFE HIT \n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

cout << "\n" << player2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\n mimikyu gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "suckerpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n SUCKERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SUCKERPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2attack / player1defense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "shadowclaw")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 6) {

cout << "\n SHADOWCLAW HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 75 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SHADOWCLAW HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "normal") || (player1type2 == "normal")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n NORMAL IS IMMUNE TO GHOST\n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "playrough")) {

int miss[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int hit = miss[rand() % 10 - 1];

if (hit == 7) {

cout << "\n You're move missed, get oofed man \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

int choicesx[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choicesx[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n PLAYROUGH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon attack decreased \n ";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

else cout << "PLAYROUGH HIT";

damage = (((oof \* 90 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon attack decreased \n ";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

// call a function

}

}

void volcoronavs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attack fierydance;

fierydance.accuracy = 1;

fierydance.attacktype = "special";

fierydance.critchance = 0.0625;

fierydance.damage = 80;

fierydance.effectchance = 0;

fierydance.type = "fire";

fierydance.priority = 1;

fierydance.attackname = "fierydance";

attack hiddenpower;

hiddenpower.accuracy = 1;

hiddenpower.attacktype = "special";

hiddenpower.critchance = 0.0625;

hiddenpower.damage = 60;

hiddenpower.effectchance = 0;

hiddenpower.type = "water";

hiddenpower.priority = 1;

hiddenpower.attackname = "hiddenpower";

attack bugbuzz;

bugbuzz.accuracy = 1;

bugbuzz.attacktype = "special";

bugbuzz.critchance = 0.0625;

bugbuzz.damage = 90;

bugbuzz.effectchance = 0;

bugbuzz.type = "bug";

bugbuzz.priority = 1;

bugbuzz.attackname = " bugbuzz";

attack calmmind;

calmmind.accuracy = 1;

calmmind.attacktype = "special";

calmmind.critchance = 0.0625;

calmmind.damage = 0;

calmmind.effectchance = 0;

calmmind.type = "psychic";

calmmind.priority = 1;

calmmind.attackname = "calmmind";

attack hurricane;

hurricane.accuracy = 0.7;

hurricane.attacktype = "special";

hurricane.critchance = 0.0625;

hurricane.damage = 110;

hurricane.effectchance = 0;

hurricane.type = "flying";

hurricane.priority = 1;

hurricane.attackname = "hurricane";

attack gigadrain;

gigadrain.accuracy = 1;

gigadrain.attacktype = "special";

gigadrain.critchance = 0.0625;

gigadrain.damage = 60;

gigadrain.effectchance = 0;

gigadrain.type = "grass";

gigadrain.priority = 1;

gigadrain.attackname = "gigadrain";

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

srand(time(NULL));

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your volcorona to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "fierydance")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n FIERYDANCE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\nPlayer1's volcorona's special attack increased\n";

player1specialattack = player1specialattack \* 1.5;

}

cout << boost << "\n";

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n FIERYDANCE HIT \n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\nPlayer1's volcorona's special attack increased\n";

player1specialattack = player1specialattack \* 1.5;

}

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "gigadrain")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n GIGADRAIN HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 374) {

cout << "\n volcorona's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\nVolcorona gained some hp \n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n GIGADRAIN HIT \n";

damage = (oof \* 60 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

newhealthplayer1 = player1health + (damage / 2);

if (newhealthplayer1 >= 374) {

cout << "\n volcorona's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player1health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

cout << "\nVolcorona gained some hp\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "hiddenpower")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n HIDDENPOWER (WATER) HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n HIDDENPOWER(water) HIT \n";

damage = (oof \* 60 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "calmmind")) {

player1specialattack = player1specialattack \* 1.5;

player1specialdefense = player1specialdefense \* 1.5;

cout << "\n player1's volcorona boosted its special attack and special defense!!\n";

if ((player1specialattack >= player1specialattack \* 4.5) || (player1specialdefense >= player1specialdefense \* 4.5)) {

cout << "volcorona's special attack/special defense are maxed out\n";

player1specialattack = player1specialattack \* 4;

player1specialdefense = player1specialdefense \* 4;

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "hurricane")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, HURRICANE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n HURRICANE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 2 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused2 = true;

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "HURRICANE HIT";

damage = (((oof \* 120 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

cout << "\n It's not very effective \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 2 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused2 = true;

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

//call function

}

if ((player1attacks[moveg] == "bugbuzz")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BUG BUZZ HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\nPlayer2's special defense decreased\n";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.67;

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n BUG BUZZ HIT \n";

damage = (oof \* 90 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\nPlayer2's special defense decreased\n";

player2specialdefense = player2specialdefense \* 0.67;

}

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

void volcoronavs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attack fierydance;

fierydance.accuracy = 1;

fierydance.attacktype = "special";

fierydance.critchance = 0.0625;

fierydance.damage = 80;

fierydance.effectchance = 0;

fierydance.type = "fire";

fierydance.priority = 1;

fierydance.attackname = "fierydance";

attack hiddenpower;

hiddenpower.accuracy = 1;

hiddenpower.attacktype = "special";

hiddenpower.critchance = 0.0625;

hiddenpower.damage = 60;

hiddenpower.effectchance = 0;

hiddenpower.type = "water";

hiddenpower.priority = 1;

hiddenpower.attackname = "hiddenpower";

attack bugbuzz;

bugbuzz.accuracy = 1;

bugbuzz.attacktype = "special";

bugbuzz.critchance = 0.0625;

bugbuzz.damage = 90;

bugbuzz.effectchance = 0;

bugbuzz.type = "bug";

bugbuzz.priority = 1;

bugbuzz.attackname = " bugbuzz";

attack calmmind;

calmmind.accuracy = 1;

calmmind.attacktype = "special";

calmmind.critchance = 0.0625;

calmmind.damage = 0;

calmmind.effectchance = 0;

calmmind.type = "psychic";

calmmind.priority = 1;

calmmind.attackname = "calmmind";

attack hurricane;

hurricane.accuracy = 0.7;

hurricane.attacktype = "special";

hurricane.critchance = 0.0625;

hurricane.damage = 110;

hurricane.effectchance = 0;

hurricane.type = "flying";

hurricane.priority = 1;

hurricane.attackname = "hurricane";

attack gigadrain;

gigadrain.accuracy = 1;

gigadrain.attacktype = "special";

gigadrain.critchance = 0.0625;

gigadrain.damage = 60;

gigadrain.effectchance = 0;

gigadrain.type = "grass";

gigadrain.priority = 1;

gigadrain.attackname = "gigadrain";

double newhealthplayer2;

double newhealthplayer1;

srand(time(NULL));

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your volcorona to use player 2\n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (374 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call fiunction

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "fierydance")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n FIERYDANCE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\nPlayer1's volcorona's special attack increased\n";

player1specialattack = player1specialattack \* 1.5;

}

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\nPlayer2's volcorona's special attack increased\n";

player2specialattack = player2specialattack \* 1.5;

}

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n FIERYDANCE HIT \n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

int luck[6] = { 1,2 ,3, 4 ,5 ,6 };

int boost = luck[rand() % 7 - 1];

cout << boost << "\n";

if ((boost == 2) || (boost == 4) || (boost == 6)) {

cout << "\nPlayer1's volcorona's special attack increased\n";

player1specialattack = player1specialattack \* 1.5;

}

cout << boost << "\n";

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "gigadrain")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n GIGADRAIN HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

if (newhealthplayer2 >= 374) {

cout << "\n volcorona's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\nVolcorona gained some hp \n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n GIGADRAIN HIT \n";

damage = (oof \* 60 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

newhealthplayer2 = player2health + (damage / 2);

if (newhealthplayer2 >= 374) {

cout << "\n volcorona's hp is maxed out \n";

newhealthplayer1 = 374;

}

cout << "\n" << player2health << " + " << damage / 2 << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

cout << "\nVolcorona gained some hp\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "hiddenpower")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n HIDDENPOWER (WATER) HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 60 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\n HIDDENPOWER(water) HIT \n";

damage = (oof \* 60 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "calmmind")) {

player2specialattack = player2specialattack \* 1.5;

player2specialdefense = player2specialdefense \* 1.5;

cout << "\n player2's volcorona boosted its special attack and special defense!!\n";

if ((player2specialattack >= player2specialattack \* 4.5) || (player2specialdefense >= player2specialdefense \* 4.5)) {

cout << "volcorona's special attack/special defense are maxed out\n";

player2specialattack = player2specialattack \* 4;

player2specialdefense = player2specialdefense \* 4;

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "hurricane")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, HURRICANE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 1's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n HURRICANE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 1 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused1 = true;

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "HURRICANE HIT";

damage = (((oof \* 120 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int getoofed[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = getoofed[rand() % 10 - 1];

if (oofed <= 3) {

cout << "\n PLAYER 1 GOT OOFED, THEIR POKEMON BECAME CONFUSED \n";

confused1 = true;

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "bugbuzz")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n BUG BUZZ HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\nPlayer1's special defense decreased\n";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.67;

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

cout << "\n BUG BUZZ HIT \n";

damage = (oof \* 90 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

int luck[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int boost = luck[rand() % 10 - 1];

cout << boost << "\n";

if (boost == 2) {

cout << "\nPlayer1's special defense decreased\n";

player1specialdefense = player1specialdefense \* 0.67;

}

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

void greninjavs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attack hydropump;

hydropump.accuracy = 0.8;

hydropump.attacktype = "special";

hydropump.critchance = 0.0625;

hydropump.damage = 110;

hydropump.effectchance = 0;

hydropump.type = "water";

hydropump.priority = 1;

hydropump.attackname = "hydropump";

attack scald;

scald.accuracy = 1;

scald.attacktype = "special";

scald.critchance = 0.0625;

scald.damage = 80;

scald.effectchance = 0.3;

scald.type = "water";

scald.priority = 1;

scald.attackname = "scald";

attack watershuriken;

watershuriken.accuracy = 1;

watershuriken.attacktype = "special";

watershuriken.critchance = 0.0625;

watershuriken.damage = 30 | 45 | 60 | 75;

watershuriken.effectchance = 1;

watershuriken.type = "water";

watershuriken.priority = 2;

watershuriken.attackname = "watershuriken";

attack darkpulse;

darkpulse.accuracy = 1;

darkpulse.attacktype = "special";

darkpulse.critchance = 0.0625;

darkpulse.damage = 80;

darkpulse.effectchance = 0.1;

darkpulse.type = "dark";

darkpulse.priority = 1;

darkpulse.attackname = "darkpulse";

attack gunkshot;

gunkshot.accuracy = 0.8;

gunkshot.attacktype = "physical";

gunkshot.critchance = 0.0625;

gunkshot.damage = 120;

gunkshot.effectchance = 0.1;

gunkshot.type = "poison";

gunkshot.priority = 1;

gunkshot.attackname = "gunkshot";

attack icebeam;

icebeam.accuracy = 1;

icebeam.attacktype = "special";

icebeam.critchance = 0.0625;

icebeam.damage = 95;

icebeam.effectchance = 0.1;

icebeam.type = "ice";

icebeam.priority = 1;

icebeam.attackname = "icebeam";

double newhealthplayer1;

srand(time(NULL));

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your greninja to use player 2 \n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "burn") {

double burndamage = (348 / 12);

cout << "\n" << player2health << " - " << burndamage << " = " << player2health - burndamage << "\n";

player2health = player2health - burndamage;

cout << " \n player2 got oofed by its burn (that's an L ) \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call functiona

}

cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (348 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player2's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "darkpulse")) {

player2type1 = "dark";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DARKPULSE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

player2type1 = "dark";

player2type2 = "NULL";

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "DARKPULSE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

player2type1 = "dark";

player2type2 = "NULL";

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy") || (player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark") || (player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "lucario") {

player1attack = player1attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "extrasensory")) {

player2type1 = "psychic";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSORY HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

player2type1 = "psychic";

player2type2 = "NULL";

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player2's pokemon flinched \n ";

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSORY HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

player2type1 = "psychic";

player2type2 = "NULL";

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting") || (player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "psychic") || (player1type2 == "psychic") || (player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player1type1 == "dark") || (player1type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player1's pokemon flinched \n ";

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "scald")) {

player2type1 = "water";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nSCALD HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "SCALD HIT";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "gunkshot")) {

player2type1 = "poison";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int choices[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoice = choices[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, GUNKSHOT MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 1's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nGUNKSHOT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "GUNKSHOT HIT";

damage = (((oof \* 120 \* (player2attack / player1defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "poison") || (player1type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ghost") || (player1type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "icebeam")) {

player2type1 = "ice";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nICEBEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "ice") || (player1type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n Player1's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "ICEBEAM HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "ice") || (player1type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status1 = "freeze";

cout << "\n Player1's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "hydropump")) {

player2type1 = "water";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int choices[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoice = choices[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, HYDROPUMP MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n HYDROPUMP HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 110 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "\n HYDROPUMP HIT \n";

damage = (oof \* 110 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "watershuriken")) {

player2type1 = "water";

player2type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player2type1 << " type. \n";

int picks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = picks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nWATERSHURIKEN HIT FIVETIMES (U GOT MEGA-LUCKY)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "\nWATER SHURIKEN HIT 5 TIMES (WOW U GOT LUCKY)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << " WATER SHURIKEN HIT 4 TIMES, it was a crit (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = ((((42 \* 60 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " WATER SHURIKEN HIT 4 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = (((42 \* 60 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nWATERSHURIKEN HIT 2 TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES LOL)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 30 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " WATER SHURIKEN HIT 2 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times LOL)";

damage = (((42 \* 30 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nWATERSHURIKEN HIT THREE TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 45 \* (player2specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << " WATER SHURIKEN HIT 3 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times";

damage = (((42 \* 45 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

}

}

void greninjavs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attack hydropump;

hydropump.accuracy = 0.8;

hydropump.attacktype = "special";

hydropump.critchance = 0.0625;

hydropump.damage = 110;

hydropump.effectchance = 0;

hydropump.type = "water";

hydropump.priority = 1;

hydropump.attackname = "hydropump";

attack scald;

scald.accuracy = 1;

scald.attacktype = "special";

scald.critchance = 0.0625;

scald.damage = 80;

scald.effectchance = 0.3;

scald.type = "water";

scald.priority = 1;

scald.attackname = "scald";

attack watershuriken;

watershuriken.accuracy = 1;

watershuriken.attacktype = "special";

watershuriken.critchance = 0.0625;

watershuriken.damage = 30 | 45 | 60 | 75;

watershuriken.effectchance = 1;

watershuriken.type = "water";

watershuriken.priority = 2;

watershuriken.attackname = "watershuriken";

attack darkpulse;

darkpulse.accuracy = 1;

darkpulse.attacktype = "special";

darkpulse.critchance = 0.0625;

darkpulse.damage = 80;

darkpulse.effectchance = 0.1;

darkpulse.type = "dark";

darkpulse.priority = 1;

darkpulse.attackname = "darkpulse";

attack gunkshot;

gunkshot.accuracy = 0.8;

gunkshot.attacktype = "physical";

gunkshot.critchance = 0.0625;

gunkshot.damage = 120;

gunkshot.effectchance = 0.1;

gunkshot.type = "poison";

gunkshot.priority = 1;

gunkshot.attackname = "gunkshot";

attack icebeam;

icebeam.accuracy = 1;

icebeam.attacktype = "special";

icebeam.critchance = 0.0625;

icebeam.damage = 95;

icebeam.effectchance = 0.1;

icebeam.type = "ice";

icebeam.priority = 1;

icebeam.attackname = "icebeam";

double newhealthplayer2;

srand(time(NULL));

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your greninja to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if (((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3"))) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "burn") {

double burndamage = (348 / 12);

cout << "\n" << player1health << " - " << burndamage << " = " << player1health - burndamage << "\n";

player1health = player1health - burndamage;

cout << "\n player1's pokemon got hurt due to it's burn (that's a RIP \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (348 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "darkpulse")) {

player1type1 = "dark";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n DARKPULSE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

player1type1 = "dark";

player1type2 = "NULL";

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DARKPULSE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

player1type1 = "dark";

player1type2 = "NULL";

if ((player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic") || (player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy") || (player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark") || (player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "lucario") {

player2attack = player2attack \* 1.5;

cout << "\n Lucario's justified boosted its attack \n";

}

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "extrasensory")) {

player1type1 = "psychic";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n EXTRASENSORY HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

player1type1 = "psychic";

player1type2 = "NULL";

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type1 == "dark") || (player2type2 == "dark")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player2's pokemon flinched \n ";

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "EXTRASENSORY HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

player1type1 = "psychic";

player1type2 = "NULL";

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting") || (player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel") || (player2type1 == "psychic") || (player2type2 == "psychic")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective at all, \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "DARK IS IMMUNE TO PSYCHIC\n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect == 10) {

cout << " \n player2's pokemon flinched \n ";

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "scald")) {

player1type1 = "water";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nSCALD HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "SCALD HIT";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 6) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "gunkshot")) {

player1type1 = "poison";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int choices[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoice = choices[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, GUNKSHOT MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nGUNKSHOT HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 120 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "GUNKSHOT HIT";

damage = (((oof \* 120 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "poison") || (player2type2 == "poison")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It can't hurt steel types \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ghost") || (player2type2 == "ghost")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "icebeam")) {

player1type1 = "ice";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nICEBEAM HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "ice") && (player2type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\n Player2's pokemon got frozen \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ICEBEAM HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oofchance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int luck = oofchance[rand() % 10 - 1];

if (status2 == "NULL") {

if (luck == 8) {

if ((player2type1 != "ice") || (player2type2 != "ice")) {

if (luck == 8) {

status2 = "freeze";

cout << "\n Player2's pokemon got frozen \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "hydropump")) {

player1type1 = "water";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int choices[5] = { 1,2,3,4,5 };

int pickedchoice = choices[rand() % 5 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, HYDROPUMP MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nHYDROPUMP HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 110 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\nHYDROPUMP HIT \n";

damage = (oof \* 110 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "watershuriken")) {

player1type1 = "water";

player1type2 = "NULL";

cout << "\ngreninja is now " << player1type1 << " type. \n";

int picks[8] = { 1,2,3,4,5,6,7,8 };

int picked = picks[rand() % 8 - 1];

if (picked == 1) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nWATERSHURIKEN HIT FIVETIMES (U GOT MEGA-LUCKY)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "\nWATER SHURIKEN HIT 5 TIMES (WOW U GOT LUCKY)\n";

damage = ((((42 \* 75 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if (picked == 2) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << " WATER SHURIKEN HIT 4 TIMES, it was a crit (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = ((((42 \* 60 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " WATER SHURIKEN HIT 4 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times)";

damage = (((42 \* 60 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 3) || (picked == 4) || (picked == 5)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nWATERSHURIKEN HIT 2 TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES LOL)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 30 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " WATER SHURIKEN HIT 2 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times LOL)";

damage = (((42 \* 30 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((picked == 6) || (picked == 7) || (picked == 8)) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nWATERSHURIKEN HIT THREE TIMES (U THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE 5 TIMES)(ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = ((((42 \* 45 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab \* crit) + 2) \* 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << " WATER SHURIKEN HIT 3 TIMES (YOU THOUGHT YOU WERE GONNA GET THE FIVE times";

damage = (((42 \* 45 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

}

}

// cout << "\n It's super effective \n";

void charizardvs2english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attack flamethrower;

flamethrower.type = "fire";

flamethrower.damage = 95;

flamethrower.attacktype = "special";

flamethrower.accuracy = 1;

flamethrower.effectchance = 0.1;

flamethrower.critchance = 0.0625;

flamethrower.priority = 1;

flamethrower.attackname = "flamethrower";

attack dragonpulse;

dragonpulse.accuracy = 1;

dragonpulse.attacktype = "special";

dragonpulse.critchance = 0.0625;

dragonpulse.damage = 80;

dragonpulse.effectchance = 0;

dragonpulse.type = "dragon";

dragonpulse.priority = 1;

dragonpulse.attackname = "dragonpulse";

attack airslash;

airslash.accuracy = 0.75;

airslash.attacktype = "special";

airslash.critchance = 0.0625;

airslash.damage = 75;

airslash.effectchance = 0.3;

airslash.type = "flying";

airslash.priority = 1;

airslash.attackname = "airslash";

attack firepunch;

firepunch.accuracy = 1;

firepunch.attacktype = "physical";

firepunch.critchance = 0.0625;

firepunch.damage = 75;

firepunch.effectchance = 0.1;

firepunch.type = "fire";

firepunch.priority = 1;

firepunch.attackname = "firepunch";

attack thunderpunch;

thunderpunch.accuracy = 1;

thunderpunch.attacktype = "physical";

thunderpunch.critchance = 0.0625;

thunderpunch.damage = 75;

thunderpunch.effectchance = 0.1;

thunderpunch.type = "electric";

thunderpunch.priority = 1;

thunderpunch.attackname = "thunderpunch";

attack rockslide;

rockslide.accuracy = 0.75;

rockslide.attacktype = "physical";

rockslide.critchance = 0.0625;

rockslide.damage = 75;

rockslide.effectchance = 0.3;

rockslide.type = "rock";

rockslide.priority = 1;

rockslide.attackname = "rockslide";

pokemon charizard;

charizard.ability = "blaze";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

double newhealthplayer1;

srand(time(NULL));

if (player2poke == "charizard") {

string player2attacks[4] = { movea, moveb, movec, moved };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your charizard to use player 2 \n";

cout << " \n" << player2attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player2attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3")) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status2 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 2's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

cout << "\n player2's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (status2 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer2's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

cout << "\n player2's pokemon thawed out \n";

status2 = "NULL";

}

if (status2 == "poison") {

double poisondamage = (360 / 12);

player2health = player2health - poisondamage;

cout << "\n" << player2health << " - " << poisondamage << " = " << player2health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player2 lost health due to poison \n";

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused2 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT, GET OOFED, player2's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player2attack \* 40) / player2defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player2health << " - " << selfdamage << " = " << player2health - selfdamage << " (That's an L) \n";

player2health = player2health - selfdamage;

if (player2health <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (player1poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call finction

}

}

if ((player2attacks[moveg] == "thunderpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nTHUNDERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective at all, electric doesn't effect ground \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "THUNDERPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 98 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water") || (player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n it's super effctive \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's not effective, ground is immune to electric \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player1type2 != "electric") || (player1type1 != "electric")) {

if (status1 == "NULL") {

status1 = "paralyse";

cout << "\n Player1's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "firepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFIREPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "FIREPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 98 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player1poke == "garchomp") {

double roughskin = player2health / 12;

cout << "\n player2's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player2health << "- " << roughskin << " = " << player2health - roughskin << "\n";

player2health = player2health - roughskin;

if (player2health <= 0) {

cout << "\n player2's pokemon fainted , player1 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player1poke == "roserade") {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type2 != "poison") && (player2type1 != "poison") && (player2type2 != "steel") && (player2type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status2 = "poison";

cout << "\n PLAYER 2's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player1poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* rockslide.damage \* ((player2attack / player1defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player2attack / player1defense)) / 50) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "ground") || (player1type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "flying") || (player1type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "flamethrower")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFLAMETHROWER HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 95 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "FLAMETHROWER HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "water") || (player1type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "fire") || (player1type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "ice") || (player1type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "dragonpulse")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nDRAGONPULSE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\nFAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRAGONPULSE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player1type1 == "dragon") || (player1type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "fairy") || (player1type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n FAIRY IS IMMUNE TO DRAGON IDIOT \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

if ((player2attacks[moveg] == "airslash")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, AIRSLASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AIRSLASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* airslash.damage \* ((player2specialattack / player1specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player1's turn ";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

// call a function

}

else cout << "AIRSLASH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player2specialattack / player1specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player1type1 == "fighting") || (player1type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "steel") || (player1type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "rock") || (player1type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "electric") || (player1type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player1type1 == "bug") || (player1type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player1type1 == "grass") || (player1type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer1 = player1health - damage;

cout << "\n" << player1health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer1 << "\n";

if (newhealthplayer1 <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player1's turn\n";

player1health = newhealthplayer1;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 1's pokemon flinched \n ";

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player1poke == "charizard") {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "greninja") {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "volcorona") {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mimikyu") {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "garchomp") {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "togekiss") {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "roserade") {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "weavile") {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "lucario") {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "mewtwo") {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "snorlax") {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "zeraora") {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player1poke == "tyranitar") {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

}

}

}

void charizardvs1english(double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack, double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack, double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2, string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved, double disguise, bool confused1, bool confused2, string status1, string status2) {

attack flamethrower;

flamethrower.type = "fire";

flamethrower.damage = 95;

flamethrower.attacktype = "special";

flamethrower.accuracy = 1;

flamethrower.effectchance = 0.1;

flamethrower.critchance = 0.0625;

flamethrower.priority = 1;

flamethrower.attackname = "flamethrower";

attack dragonpulse;

dragonpulse.accuracy = 1;

dragonpulse.attacktype = "special";

dragonpulse.critchance = 0.0625;

dragonpulse.damage = 80;

dragonpulse.effectchance = 0;

dragonpulse.type = "dragon";

dragonpulse.priority = 1;

dragonpulse.attackname = "dragonpulse";

attack airslash;

airslash.accuracy = 0.75;

airslash.attacktype = "special";

airslash.critchance = 0.0625;

airslash.damage = 75;

airslash.effectchance = 0.3;

airslash.type = "flying";

airslash.priority = 1;

airslash.attackname = "airslash";

attack firepunch;

firepunch.accuracy = 1;

firepunch.attacktype = "physical";

firepunch.critchance = 0.0625;

firepunch.damage = 75;

firepunch.effectchance = 0.1;

firepunch.type = "fire";

firepunch.priority = 1;

firepunch.attackname = "firepunch";

attack thunderpunch;

thunderpunch.accuracy = 1;

thunderpunch.attacktype = "physical";

thunderpunch.critchance = 0.0625;

thunderpunch.damage = 75;

thunderpunch.effectchance = 0.1;

thunderpunch.type = "electric";

thunderpunch.priority = 1;

thunderpunch.attackname = "thunderpunch";

attack rockslide;

rockslide.accuracy = 0.75;

rockslide.attacktype = "physical";

rockslide.critchance = 0.0625;

rockslide.damage = 75;

rockslide.effectchance = 0.3;

rockslide.type = "rock";

rockslide.priority = 1;

rockslide.attackname = "rockslide";

pokemon charizard;

charizard.ability = "blaze";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

double newhealthplayer2;

srand(time(NULL));

if (player1poke == "charizard") {

string player1attacks[4] = { move1, move2, move3, move4 };

double damage;

const double crit = 1.5;

const double stab = 1.5;

const double oof = 42;

cout << "\n Choose the number next to the move that you want your charizard to use player 1 \n";

cout << " \n" << player1attacks[0] << " (0) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[1] << " (1) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[2] << " (2) " << "\n";

cout << " \n" << player1attacks[3] << " (3) " << "\n";

string rick;

bool treenut = true; // variable for while loop

cout << "\n Input the move that you wish to use , the number that is next to it (0, 1, 2,3)\n";

while (treenut == true) {

cin >> rick;

if ((rick != "0") && (rick != "1") && (rick != "2") && (rick != "3") && (rick != player1attacks[0]) && (rick != player1attacks[1]) && (rick != player1attacks[2]) && (rick != player1attacks[3])) {

cout << "\n Choose a legitimate move. Input the number next to the move. (0,1,2,3) \n";

// checks if the number/ string is actually that number

}

else break;

}

stringstream showdown(rick);

int moveg = 0;

showdown >> moveg;

// converts string to number to get the move you have chosen

if (status1 == "poison") {

double poisondamage = (360 / 12);

player1health = player1health - poisondamage;

cout << "\n" << player1health << " - " << poisondamage << " = " << player1health - poisondamage << " \n ";

cout << "\n Player1 lost health due to poison \n";

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (confused1 == true) {

int confused[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int selfhurt = confused[rand() % 6 - 1];

if (selfhurt <= 3) {

cout << "\n OH WAIT GET OOFED. player1's pokemon hurt itself due to confusion \n";

// [(((2A/5 + 2)\*B\*40)/C)/50] + 2

double selfdamage = ((((42) \* player1attack \* 40) / player1defense) / 50) + 2;

cout << "\n" << player1health << " - " << selfdamage << " = " << player1health - selfdamage << " (that's a RIP in the chat tbh \n";

player1health = player1health - selfdamage;

if (player1health <= 0) {

cout << " \n PLayer2 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

else cout << "\n player1's pokemon is able to attack despite its confusion \n";

}

if (status1 == "freeze") {

int freezechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

double freeze = freezechance[rand() % 10 - 1];

if (freeze >= 5) {

cout << "OOF, PLayer1's pokemon is still frozen (I feel bad,)\n ";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon thawed out \n";

status1 = "NULL";

}

if (status1 == "paralyse") {

int paralysechance[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oofed = paralysechance[rand() % 10 - 1];

if (oofed >= 6) {

cout << "\n player 1's pokemon is paralysed, it can't move (That's a RIP IN THE CHAT) \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

}

cout << "\n player1's pokemon can move despite paralysis, \n";

}

if (player2poke == "mimikyu") {

if (disguise == 1) {

cout << "\n mimikyu's disguise broke \n";

disguise = 0;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

}

}

if ((player1attacks[moveg] == "thunderpunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nTHUNDERPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n ELECTRIC CAN'T HURT GROUND \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "electric") || (player2type1 != "electric")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\n Player2's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// function call

}

else cout << "THUNDERPUNCH HIT";

damage = ((oof \* 98 \* (player1attack / player2defense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water") || (player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n It's NOT HURTING THE OPPONENT AT ALL \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n ELECTRIC ISN'T EFFECTIVE AGAINST GRASS \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int oof[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int getoofed = oof[rand() % 10 - 1];

if (getoofed == 4) {

if ((player2type2 != "electric") || (player2type1 != "electric")) {

if (status2 == "NULL") {

status2 = "paralyse";

cout << "\n Player2's pokemon just got shocked (paralysed) \n";

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "firepunch")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFIREPUNCH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 98 \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "FIREPUNCH HIT";

damage = (((oof \* 98 \* (player1attack / player2defense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

if (player2poke == "garchomp") {

double roughskin = player1health / 12;

cout << "\n player1's pokemon was hurt due to rough skin \n";

cout << player1health << "- " << roughskin << " = " << player1health - roughskin << "\n";

player1health = player1health - roughskin;

if (player1health <= 0) {

cout << "\n player1's pokemon fainted , player2 wins \n";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

}

if (player2poke == "roserade") {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type2 != "poison") && (player1type1 != "poison") && (player1type2 != "steel") && (player1type1 != "steel")) {

int poisonchance[10] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 };

int poison = poisonchance[rand() % 10 - 1];

if (poison >= 8) {

status1 = "poison";

cout << "\n PLAYER 1's POKEMON GOT POISONED (thats just toxic man) \n";

}

}

}

}

if (player2poke == "volcorona") {

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof <= 3) {

if (status1 == "NULL") {

if ((player1type1 != "fire") && (player1type2 != "fire")) {

status1 = "burn";

cout << "\n Player1's pokemon just got ROASTED by volcorona's flamebody ( burned) \n";

player1attack = player1attack \* 0.5;

}

}

}

}

cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "rockslide")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, ROCKSLIDE MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call a function

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nROCKSLIDE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* rockslide.damage \* ((player1attack / player2defense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else

cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "ROCKSLIDE HIT";

damage = ((oof \* 75 \* (player1attack / player2defense)) / 50) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "flamethrower")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nFLAMETHROWER HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* flamethrower.damage \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* stab \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "FLAMETHROWER HIT";

damage = (((oof \* 95 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "water") || (player2type2 == "water")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "fire") || (player2type2 == "fire")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "ice") || (player2type2 == "ice")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int burn[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int oof = burn[rand() % 10 - 1];

if (oof == 7) {

if (status2 == "NULL") {

if ((player2type1 != "fire") && (player2type2 != "fire")) {

status2 = "burn";

cout << "\n Player2's pokemon just got ROASTED ( burned) \n";

player2attack = player2attack \* 0.5;

}

}

}

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "dragonpulse")) {

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\nDRAGONPULSE HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* 80 \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit) + 2;

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "DRAGONPULSE HIT";

damage = (((oof \* 80 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50)) + 2;

if ((player2type1 == "dragon") || (player2type2 == "dragon")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "fairy") || (player2type2 == "fairy")) {

damage = damage \* 0;

cout << "\n DRAGON CAN'T HURT FAIRY \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

if ((player1attacks[moveg] == "airslash")) {

int choices[4] = { 1,2,3,4 };

int pickedchoice = choices[rand() % 4 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice << "\n";

if (pickedchoice == 1) {

cout << "\n YOUR MOVE, AIRSLASH MISSED, THAT'S AN OOOOOF\n";

cout << "\n Player 2's turn \n";

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else

int choices[50] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,42,43,44,45,46,47,48,49,50 };

int pickedchoice1 = choices[rand() % 50 - 1];

cout << "\n " << pickedchoice1 << "\n";

if (pickedchoice1 <= 3) {

cout << "\n AIRSLASH HIT (ITS A CRITICAL HIT)\n";

damage = (oof \* airslash.damage \* ((player1specialattack / player2specialdefense) / 50) \* crit \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "rock") || (player2type2 == "rock")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "electric") || (player2type2 == "electric")) {

damage = damage \* 0.5;

cout << "\n It's not very effective \n";

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

if ((player2type1 == "grass") || (player2type2 == "grass")) {

damage = damage \* 2;

cout << "\n It's super effective \n";

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << " \n Player2's turn ";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

// call a function

}

else cout << "AIRSLASH HIT";

damage = (((oof \* 75 \* (player1specialattack / player2specialdefense)) / 50) \* stab) + 2;

if ((player2type1 == "fighting") || (player2type2 == "fighting")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((player2type1 == "steel") || (player2type2 == "steel")) {

cout << "\n It's not very effective \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((player2type1 == "ground") || (player2type2 == "ground")) {

cout << "\n It's not very effective \n";

damage = damage \* 0.5;

}

if ((player2type1 == "bug") || (player2type2 == "bug")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

if ((player2type1 == "flying") || (player2type2 == "flying")) {

cout << "\n It's super effective \n";

damage = damage \* 2;

}

newhealthplayer2 = player2health - damage;

cout << "\n" << player2health << " - " << damage << " = " << newhealthplayer2 << "\n";

if (newhealthplayer2 <= 0) {

cout << " \n PLayer1 wins \n ";

cout << "\n Would you all like to play again/ Aimeriez-vous le jouer encore \n"; cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; string done;cin >> done; bool rf = true;while (rf == true) { if ((done != "oui") && (done != "non") && (done != "yes") && (done != "no")) { cout << "\n Input yes, no , oui, or non/ typez oui, non, yes, ou no\n "; cin >> done; } else break; }if ((done == "non") || (done == "no")) { cout << "\n Have a nice day/ Passez-vous une bonne journee \n";exit(0); } if ((done == "oui") || (done == "yes")) { trash(); };

}

else cout << "\n Player2's turn\n";

player2health = newhealthplayer2;

int random[10] = { 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 };

int effect = random[rand() % 10 - 1];

if (effect <= 3) {

cout << " \n player 2's pokemon flinched \n ";

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

else

if (player2poke == "charizard") {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

if (player2poke == "snorlax") {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "zeraora") {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "tyranitar") {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

// call function

// call a function

//call function

}

}

}

void zeraorahealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = zeraora.health;

double player1defense = zeraora.defense;

double player1specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player1attack = zeraora.attack;

double player1specialattack = zeraora.specialattack;

double player1speed = zeraora.speed;

string player1type1 = zeraora.type1;

string player1type2 = zeraora.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

zeraoravs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void tyranitarhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double disguise = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = tyranitar.health;

double player1defense = tyranitar.defense;

double player1specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player1attack = tyranitar.attack;

double player1specialattack = tyranitar.specialattack;

double player1speed = tyranitar.speed;

string player1type1 = tyranitar.type1;

string player1type2 = tyranitar.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

tyranitarvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

}

void snorlaxhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double disguise = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

snorlaxvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

snorlaxvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = snorlax.health;

double player1defense = snorlax.defense;

double player1specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player1attack = snorlax.attack;

double player1specialattack = snorlax.specialattack;

double player1speed = snorlax.speed;

string player1type1 = snorlax.type1;

string player1type2 = snorlax.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

tyranitarvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void mewtwohealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = mewtwo.health;

double player1defense = mewtwo.defense;

double player1specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player1attack = mewtwo.attack;

double player1specialattack = mewtwo.specialattack;

double player1speed = mewtwo.speed;

string player1type1 = mewtwo.type1;

string player1type2 = mewtwo.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

mewtwovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void weavilehealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "super luck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = weavile.health;

double player1defense = weavile.defense;

double player1specialdefense = weavile.specialdefense;

double player1attack = weavile.attack;

double player1specialattack = weavile.specialattack;

double player1speed = weavile.speed;

string player1type1 = weavile.type1;

string player1type2 = weavile.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

weavilevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void lucariohealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = lucario.health;

double player1defense = lucario.defense;

double player1specialdefense = lucario.specialdefense;

double player1attack = lucario.attack;

double player1specialattack = lucario.specialattack;

double player1speed = lucario.speed;

string player1type1 = lucario.type1;

string player1type2 = lucario.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

lucariovs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void roseradehealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double disguise = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = roserade.health;

double player1defense = roserade.defense;

double player1specialdefense = roserade.specialdefense;

double player1attack = roserade.attack;

double player1specialattack = roserade.specialattack;

double player1speed = roserade.speed;

string player1type1 = roserade.type1;

string player1type2 = roserade.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

roseradevs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void togekisshealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double disguise = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

roseradevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

togekissvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = togekiss.health;

double player1defense = togekiss.defense;

double player1specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player1attack = togekiss.attack;

double player1specialattack = togekiss.specialattack;

double player1speed = togekiss.speed;

string player1type1 = togekiss.type1;

string player1type2 = togekiss.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

togekissvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void garchomphealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

double disguise = 1;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == "charizard") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mimikyu") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "greninja") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "volcorona") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "garchomp") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == "roserade") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "weavile") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "lucario") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "togekiss") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == "mewtwo") {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = garchomp.health;

double player1defense = garchomp.defense;

double player1specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player1attack = garchomp.attack;

double player1specialattack = garchomp.specialattack;

double player1speed = garchomp.speed;

string player1type1 = garchomp.type1;

string player1type2 = garchomp.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

garchompvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void mimikyuhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == charizard.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == greninja.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

// double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack , double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack , double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2

// player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack , player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack , player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == volcorona.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == garchomp.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mewtwo.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mimikyu.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

mimikyuvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == weavile.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == lucario.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

lucariovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == togekiss.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == roserade.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = mimikyu.health;

double player1defense = mimikyu.defense;

double player1specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player1attack = mimikyu.attack;

double player1specialattack = mimikyu.specialattack;

double player1speed = mimikyu.speed;

string player1type1 = mimikyu.type1;

string player1type2 = mimikyu.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

mimikyuvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void volcoronahealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == charizard.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == greninja.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

// double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack , double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack , double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2

// player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack , player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack , player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == volcorona.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == garchomp.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mewtwo.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mimikyu.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == weavile.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == lucario.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == togekiss.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == roserade.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = volcorona.health;

double player1defense = volcorona.defense;

double player1specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player1attack = volcorona.attack;

double player1specialattack = volcorona.specialattack;

double player1speed = volcorona.speed;

string player1type1 = volcorona.type1;

string player1type2 = volcorona.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

volcoronavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void greninjahealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == charizard.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == greninja.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

// double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack , double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack , double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2

// player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack , player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack , player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == volcorona.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == garchomp.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mewtwo.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mimikyu.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == weavile.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == lucario.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == togekiss.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == roserade.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

// volcorona

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = greninja.health;

double player1defense = greninja.defense;

double player1specialdefense = greninja.specialdefense;

double player1attack = greninja.attack;

double player1specialattack = greninja.specialattack;

double player1speed = greninja.speed;

string player1type1 = greninja.type1;

string player1type2 = greninja.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

greninjavs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void charizardhealthenglish(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

pokemon charizard;

charizard.ability = "toughclaws";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "superluck";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "justified";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "NULL";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

double disguise = 1;

bool confused1 = false;

bool confused2 = false;;

string status1 = "NULL";

string status2 = "NULL";

if (player2poke == charizard.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = charizard.health;

double player2defense = charizard.defense;

double player2specialdefense = charizard.specialdefense;

double player2attack = charizard.attack;

double player2specialattack = charizard.specialattack;

double player2speed = charizard.speed;

string player2type1 = charizard.type1;

string player2type2 = charizard.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

charizardvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == greninja.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = greninja.health;

double player2defense = greninja.defense;

double player2specialdefense = greninja.specialdefense;

double player2attack = greninja.attack;

double player2specialattack = greninja.specialattack;

double player2speed = greninja.speed;

string player2type1 = greninja.type1;

string player2type2 = greninja.type2;

// double player1health, double player1defense, double player1specialdefense, double player1attack , double player1specialattack, double player1speed, string player1type1, string player1type2, double player2health, double player2defense, double player2specialdefense, double player2attack , double player2specialattack, double player2speed, string player2type1, string player2type2

// player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack , player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack , player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2

greninjavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == volcorona.pokename) {

// volcorona

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = volcorona.health;

double player2defense = volcorona.defense;

double player2specialdefense = volcorona.specialdefense;

double player2attack = volcorona.attack;

double player2specialattack = volcorona.specialattack;

double player2speed = volcorona.speed;

string player2type1 = volcorona.type1;

string player2type2 = volcorona.type2;

srand(time(NULL));

int first[6] = { 1,2,3,4,5,6 };

int firste = first[rand() % 6 - 1];

if (firste >= 4) {

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (firste <= 3) {

volcoronavs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

if (player2poke == garchomp.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = garchomp.health;

double player2defense = garchomp.defense;

double player2specialdefense = garchomp.specialdefense;

double player2attack = garchomp.attack;

double player2specialattack = garchomp.specialattack;

double player2speed = garchomp.speed;

string player2type1 = garchomp.type1;

string player2type2 = garchomp.type2;

garchompvs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mewtwo.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = mewtwo.health;

double player2defense = mewtwo.defense;

double player2specialdefense = mewtwo.specialdefense;

double player2attack = mewtwo.attack;

double player2specialattack = mewtwo.specialattack;

double player2speed = mewtwo.speed;

string player2type1 = mewtwo.type1;

string player2type2 = mewtwo.type2;

mewtwovs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == mimikyu.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = mimikyu.health;

double player2defense = mimikyu.defense;

double player2specialdefense = mimikyu.specialdefense;

double player2attack = mimikyu.attack;

double player2specialattack = mimikyu.specialattack;

double player2speed = mimikyu.speed;

string player2type1 = mimikyu.type1;

string player2type2 = mimikyu.type2;

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == weavile.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = weavile.health;

double player2defense = weavile.defense;

double player2specialdefense = weavile.specialdefense;

double player2attack = weavile.attack;

double player2specialattack = weavile.specialattack;

double player2speed = weavile.speed;

string player2type1 = weavile.type1;

string player2type2 = weavile.type2;

weavilevs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == lucario.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = lucario.health;

double player2defense = lucario.defense;

double player2specialdefense = lucario.specialdefense;

double player2attack = lucario.attack;

double player2specialattack = lucario.specialattack;

double player2speed = lucario.speed;

string player2type1 = lucario.type1;

string player2type2 = lucario.type2;

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == togekiss.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = togekiss.health;

double player2defense = togekiss.defense;

double player2specialdefense = togekiss.specialdefense;

double player2attack = togekiss.attack;

double player2specialattack = togekiss.specialattack;

double player2speed = togekiss.speed;

string player2type1 = togekiss.type1;

string player2type2 = togekiss.type2;

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == roserade.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = roserade.health;

double player2defense = roserade.defense;

double player2specialdefense = roserade.specialdefense;

double player2attack = roserade.attack;

double player2specialattack = roserade.specialattack;

double player2speed = roserade.speed;

string player2type1 = roserade.type1;

string player2type2 = roserade.type2;

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == zeraora.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = zeraora.health;

double player2defense = zeraora.defense;

double player2specialdefense = zeraora.specialdefense;

double player2attack = zeraora.attack;

double player2specialattack = zeraora.specialattack;

double player2speed = zeraora.speed;

string player2type1 = zeraora.type1;

string player2type2 = zeraora.type2;

zeraoravs2english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == snorlax.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = snorlax.health;

double player2defense = snorlax.defense;

double player2specialdefense = snorlax.specialdefense;

double player2attack = snorlax.attack;

double player2specialattack = snorlax.specialattack;

double player2speed = snorlax.speed;

string player2type1 = snorlax.type1;

string player2type2 = snorlax.type2;

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

if (player2poke == tyranitar.pokename) {

double player1health = charizard.health;

double player1defense = charizard.defense;

double player1specialdefense = charizard.specialdefense;

double player1attack = charizard.attack;

double player1specialattack = charizard.specialattack;

double player1speed = charizard.speed;

string player1type1 = charizard.type1;

string player1type2 = charizard.type2;

double player2health = tyranitar.health;

double player2defense = tyranitar.defense;

double player2specialdefense = tyranitar.specialdefense;

double player2attack = tyranitar.attack;

double player2specialattack = tyranitar.specialattack;

double player2speed = tyranitar.speed;

string player2type1 = tyranitar.type1;

string player2type2 = tyranitar.type2;

charizardvs1english(player1health, player1defense, player1specialdefense, player1attack, player1specialattack, player1speed, player1type1, player1type2, player2health, player2defense, player2specialdefense, player2attack, player2specialattack, player2speed, player2type1, player2type2, player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved, disguise, confused1, confused2, status1, status2);

}

}

void battlebegin(string player1poke, string move1, string move2, string move3, string move4, string player2poke, string movea, string moveb, string movec, string moved) {

cout << "Player1 has chosen a " << player1poke << " with the moves " << move1 << ", " << move2 << ", " << move3 << ", and " << move4 << ".\n";

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "Player2 has chosen a " << player2poke << " with the moves " << movea << ", " << moveb << ", " << movec << ", and " << moved << ".\n";

pokemon charizard;

charizard.ability = "blaze";

charizard.type1 = "fire";

charizard.type2 = "flying";

charizard.health = 360;

charizard.defense = 280;

charizard.specialdefense = 295;

charizard.speed = 328;

charizard.attack = 293;

charizard.specialattack = 348;

charizard.pokename = "charizard";

pokemon garchomp;

garchomp.ability = "roughskin";

garchomp.type1 = "dragon";

garchomp.type2 = "ground";

garchomp.health = 420;

garchomp.defense = 317;

garchomp.specialdefense = 295;

garchomp.speed = 333;

garchomp.attack = 394;

garchomp.specialattack = 284;

garchomp.pokename = "garchomp";

pokemon weavile;

weavile.ability = "toughclaws";

weavile.type1 = "ice";

weavile.type2 = "dark";

weavile.health = 344;

weavile.defense = 251;

weavile.specialdefense = 295;

weavile.speed = 383;

weavile.attack = 372;

weavile.specialattack = 207;

weavile.pokename = "weavile";

pokemon lucario;

lucario.ability = "innerfocus";

lucario.type1 = "fighting";

lucario.type2 = "steel";

lucario.health = 344;

lucario.defense = 262;

lucario.specialdefense = 262;

lucario.speed = 306;

lucario.attack = 350;

lucario.specialattack = 361;

lucario.pokename = "lucario";

pokemon roserade;

roserade.ability = "poisonpoint";

roserade.type1 = "grass";

roserade.type2 = "poison";

roserade.health = 364;

roserade.defense = 251;

roserade.specialdefense = 339;

roserade.speed = 306;

roserade.attack = 262;

roserade.specialattack = 383;

roserade.pokename = "roserade";

pokemon greninja;

greninja.ability = "protean";

greninja.type1 = "water";

greninja.type2 = "dark";

greninja.health = 348;

greninja.defense = 256;

greninja.specialdefense = 265;

greninja.speed = 377;

greninja.attack = 317;

greninja.specialattack = 335;

greninja.pokename = "greninja";

pokemon togekiss;

togekiss.ability = "serene grace";

togekiss.type1 = "fairy";

togekiss.type2 = "flying";

togekiss.health = 374;

togekiss.defense = 317;

togekiss.specialdefense = 361;

togekiss.speed = 284;

togekiss.attack = 218;

togekiss.specialattack = 372;

togekiss.pokename = "togekiss";

pokemon mimikyu;

mimikyu.ability = "Disguise";

mimikyu.type1 = "ghost";

mimikyu.type2 = "fairy";

mimikyu.health = 314;

mimikyu.defense = 284;

mimikyu.specialdefense = 339;

mimikyu.speed = 320;

mimikyu.attack = 306;

mimikyu.specialattack = 218;

mimikyu.pokename = "mimikyu";

pokemon mewtwo;

mewtwo.ability = "OVERPOWERED";

mewtwo.type1 = "psychic";

mewtwo.type2 = "psychic";

mewtwo.health = 416;

mewtwo.defense = 306;

mewtwo.specialdefense = 306;

mewtwo.speed = 394;

mewtwo.attack = 350;

mewtwo.specialattack = 447;

mewtwo.pokename = "mewtwo";

pokemon volcorona;

volcorona.ability = "flamebody";

volcorona.type1 = "bug";

volcorona.type2 = "fire";

volcorona.health = 374;

volcorona.defense = 251;

volcorona.specialdefense = 339;

volcorona.speed = 328;

volcorona.attack = 240;

volcorona.specialattack = 405;

volcorona.pokename = "volcorona";

pokemon tyranitar;

tyranitar.type1 = "rock";

tyranitar.type2 = "dark";

tyranitar.health = 404;

tyranitar.specialdefense = 656;

tyranitar.defense = 350;

tyranitar.specialattack = 317;

tyranitar.attack = 403;

tyranitar.speed = 243;

tyranitar.pokename = "tyranitar";

pokemon zeraora;

zeraora.type1 = "electric";

zeraora.type2 = "NULL";

zeraora.health = 380;

zeraora.specialdefense = 284;

zeraora.defense = 273;

zeraora.specialattack = 317;

zeraora.attack = 355;

zeraora.speed = 423;

zeraora.pokename = "zeraora";

pokemon snorlax;

snorlax.type1 = "normal";

snorlax.type2 = "NULL";

snorlax.health = 524;

snorlax.specialdefense = 350;

snorlax.defense = 251;

snorlax.specialattack = 251;

snorlax.attack = 350;

snorlax.pokename = "snorlax";

snorlax.speed = 174;

cout << "\nthe battle begins............\n";

if (player1poke == charizard.pokename) {

charizardhealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == greninja.pokename) {

greninjahealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == volcorona.pokename) {

volcoronahealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == garchomp.pokename) {

garchomphealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == mewtwo.pokename) {

mewtwohealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == mimikyu.pokename) {

mimikyuhealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == weavile.pokename) {

weavilehealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == lucario.pokename) {

lucariohealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == togekiss.pokename) {

togekisshealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == roserade.pokename) {

roseradehealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == snorlax.pokename) {

snorlaxhealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == zeraora.pokename) {

zeraorahealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

if (player1poke == tyranitar.pokename) {

tyranitarhealthenglish(player1poke, move1, move2, move3, move4, player2poke, movea, moveb, movec, moved);

}

}

void player2pokemonenglish(string player1pokemon, string player1move1, string player1move2, string player1move3, string player1move4) {

cout << "\n Player 1 has chosen a " << player1pokemon << " with " << player1move1 << ", " << player1move2 << ", " << player1move3 << ", and " << player1move4;

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "\n";

cout << "What pokemon would you like to use player2?";

string pokemonname[13] = { "charizard", "garchomp", "greninja" ,"togekiss", "mewtwo", "lucario", "volcorona", "mimikyu" , "roserade", "weavile", "tyranitar", "zeraora", "snorlax" };

string pokenamea;

cout << " \*charizard: (base stats based on pokedatabase) (fire-flying type) \n";

cout << "charizard stats: attack:293 " << "defense: 280, " << "hp: 360, " << "Special attack: 348, " << "Special Defence: 295, " << "Speed: 328, " << "Ability: tough claws\n";

cout << " \*garchomp: (base stats based on pokedatabase) (dragon-ground type )\n";

cout << "garchomp stats: attack:394 , " << "defense: 317, " << "hp: 420, " << "Special attack: 284, " << "Special Defence: 295, " << "Speed: 333, " << "Ability: rough skin\n";

cout << " \*greninja: (base stats based on pokedatabase) (water-dark type) \n";

cout << "greninja stats: attack: 317 , " << "defense: 256, " << "hp: 348, " << "Special attack: 335, " << "Special Defence: 265, " << "Speed: 377, " << "Ability: protean\n";

cout << " \*togekiss: (base stats based on pokedatabase) ( fairy-flying type) \n"; // start with togekiss

cout << "togekiss stats: attack: 218, " << "defense: 317, " << "hp: 374, " << "Special attack: 372, " << "Special Defence: 372, " << "Speed: 284, " << "Ability: serene grace\n";

cout << " \*lucario: (base stats based on pokedatabase) (fighting-steel type )\n";

cout << "lucario stats: attack: 350 " << "defense: 262, " << "hp: 344, " << "Special attack: 361, " << "Special Defence: 262, " << "Speed: 306, " << "Ability:justified \n";

cout << " \*roserade: (base stats based on pokedatabase) (grass-poison type) \n";

cout << "roserade stats: attack: 262 " << "defense: 251, " << "hp: 364, " << "Special attack: 384, " << "Special Defence: 339, " << "Speed: 306, " << "Ability: Poison Point \n";

cout << " \*weavile: (base stats based on pokedatabase) (dark-ice type) \n";

cout << "weavile stats: attack: 372 " << "defense: 251, " << "hp: 344, " << "Special attack: 207, " << "Special Defence: 295, " << "Speed: 383, " << "Ability: superluck \n";

cout << " \*volcorona: (base stats based on pokedatabase) (bug-fire type) \n";

cout << "attack: 240 " << "defense: 251, " << "hp: 374, " << "Special attack: 405 " << "Special Defence: 339, " << "Speed: 328, " << "Ability: flamebody \n";

cout << " \*mimikyu (base stats based on pokedatabase) (ghost-fairy type) \n";

cout << "attack: 306 " << "defense: 284, " << "hp: 314, " << "Special attack: 218, " << "Special Defence: 339, " << "Speed: 320, " << "Ability: Disguise \n";

cout << " \*mewtwo (base stats based on pokedatabase) (psychic type) \n";

cout << "attack: 350 " << "defense: 306, " << "hp: 416, " << "Special attack: 447, " << "Special Defence: 306, " << "Speed: 394, " << "Ability: TOO OVERPOWERED FOR AN ABILITY \n";

cout << " \*zeraora: (base stats based on pokedatabase) (electric type) \n";

cout << "zeraora stats: attack: 355 " << "defense: 273, " << "hp: 380, " << "Special attack: 333, " << "Special Defence: 284, " << "Speed: 423, " << "Ability: TOO OVERPOWERED FOR AN ABILITY \n";

cout << " \*snorlax: (base stats based on pokedatabase) (normal type) \n";

cout << "snorlax stats: attack: 350 " << "defense: 251, " << "hp: 524, " << "Special attack: 251 " << "Special Defence: 350, " << "Speed: 174, " << "Ability: immunity \n";

cout << " \*tyranitar (base stats based on pokedatabase) (dark-rock type) \n";

cout << "tyranitar stats: attack: 403 " << "defense: 350, " << "hp: 404, " << "Special attack: 317, " << "Special Defence: 328, " << "Speed: 243, " << "Ability: sandstream \n";

cout << " all abilities chosen were chosen by me and were optimalized for your 1v1 experience ";

cout << "Please choose 1 of the following pokemon for your 1v1: .\n";

cout << "\n options: charizard, garchomp, greninja, lucario, weavile, mimikyu, volcorona, mewtwo, togekiss, snorlax, zeraora, tyranitar or roserade \n";

string mewtwopossiblemoves[7] = { "energyball", "psychic", "aurasphere", "shadowball", "thunderbolt", "icebeam", "flamethrower" };

string weavilepossiblemoves[7] = { "nightslash", "iciclecrash", "poisonjab", "psychocut", "brickbreak", "suckerpunch", "shadowclaw" };

string lucariopossiblemoves[6] = { "drainpunch", "aurasphere", "dragonpulse", "shadowball", "meteormash", "bonerush" };

string greninjapossiblemoves[7] = { "gunkshot","watershuriken","icebeam","scald","hydropump","darkpulse", "extrasensory" };

string togekisspossiblemoves[8] = { "nastyplot","shadowball","airslash","extremespeed","aurasphere","dazzlinggleam", "sweetkiss", "thunderwave" };

string roseradepossiblemoves[8] = { "sludgebomb", "gigadrain","shadowball","extrasensory","energyball", "dazzlinggleam" , "stunspore", "poisonpowder" };

string charizardpossiblemoves[6] = { "thunderpunch", "rockslide", "firepunch", "flamethrower","dragonpulse","airslash" };

string garchomppossiblemoves[6] = { "dragonclaw", "dragonrush", "earthquake", "ironhead", "rockslide", "brickbreak", };

string volcoronapossiblemoves[6] = { "bugbuzz", "fierydance", "calmmind", "gigadrain","hiddenpower", "hurricane" };

string mimikyupossiblemoves[7] = { "playrough", "swordsdance", "suckerpunch", "shadowclaw","drainpunch", "leechlife" };

string tyranitarpossiblemoves[7] = { "firepunch","thunderpunch","icepunch","earthquake","crunch","rockslide", "ironhead" };

string zeraorapossiblemoves[7] = { "firepunch","plasmafists","drainpunch","throatchop","playrough", "bulkup", "thunderwave" };

string snorlaxpossiblemoves[7] = { "earthquake","bodyslam","rockslide","gunkshot","brickbreak", "bellydrum", "fissure" };

cin >> pokenamea;

bool oof6 = true;

while (oof6 = true) {

if (find(begin(pokemonname), end(pokemonname), pokenamea) != end(pokemonname)) {

break;

}

else cout << "\n Choose a legitimate pokemon player2 \n";

cin >> pokenamea;

}

cout << "\n Your legitimate pokemon has been recorded player2. \n";

if (pokenamea == "tyranitar") {

cout << "earthquake: does 100 damage and and has 100 accuracy (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "ironhead: This move does 80 damage (30 percent chance of flinch) (100 accuracy, steel) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "firepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of burn) (100 accuracy, fire) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << " thunderpunch: does 75 damage, 100 accuracy, electric type move (10 percent chance to paralyse, (electric type)) (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "icepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of freeze) (100 accuracy, ice) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "crunch: this move does 80 damage, 100 accuracy, 10 percent chance of defense drop. (physical attack) \n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

string tyranitarmovea, tyranitarmoveb, tyranitarmovec, tyranitarmoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your tyranitar player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for tyranitar player2 \n";

cin >> tyranitarmovea;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmovea) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for tyranitar player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for tyranitar player2 \n";

cin >> tyranitarmoveb;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmoveb) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

if (tyranitarmovea != tyranitarmoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for tyranitar player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for tyranitar player2 \n";

cin >> tyranitarmovec;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmovec) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

if (tyranitarmovec != tyranitarmovea) {

if (tyranitarmovec != tyranitarmoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for tyranitar player2 \n";

cin >> tyranitarmoved;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmoved) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

if (tyranitarmoved != tyranitarmovea) {

if (tyranitarmoved != tyranitarmoveb) {

if (tyranitarmoved != tyranitarmovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for tyranitar \n";

cout << tyranitarmovea << ", " << tyranitarmoveb << " , " << tyranitarmovec << ",and " << tyranitarmoved << " have been recorded for your tyranitar player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "tyranitar", tyranitarmovea, tyranitarmoveb, tyranitarmovec, tyranitarmoved);

}

if (pokenamea == "zeraora") {

cout << "\n drainpunch: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (user is healed a little) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "playrough: This move does 90 damage,(90 accuracy) fairy type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "throatchop: This move does 80 damage (100 accuracy, dark move) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "bulkup: This move increases attack and defense by one stage \n";

cout << "\n";

cout << "firepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of burn) (100 accuracy, fire) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << " plasmafists: does 100 damage, 100 accuracy, electric type move (electric type)) (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "thunderwave: this move has a 95 percent chance to paralyse the opponent \n ";

cout << "\n";

string zeraoramovea, zeraoramoveb, zeraoramovec, zeraoramoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your zeraora player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for zeraora player2 \n";

cin >> zeraoramovea;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramovea) != end(zeraorapossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for zeraora player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for zeraora player2 \n";

cin >> zeraoramoveb;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramoveb) != end(zeraorapossiblemoves)) {

if (zeraoramovea != zeraoramoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for zeraora player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for zeraora player2 \n";

cin >> zeraoramovec;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramovec) != end(zeraorapossiblemoves)) {

if (zeraoramovec != zeraoramovea) {

if (zeraoramovec != zeraoramoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for zeraora player2 \n";

cin >> zeraoramoved;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramoved) != end(zeraorapossiblemoves)) {

if (zeraoramoved != zeraoramovea) {

if (zeraoramoved != zeraoramoveb) {

if (zeraoramoved != zeraoramovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for zeraora \n";

cout << zeraoramovea << ", " << zeraoramoveb << " , " << zeraoramovec << ",and " << zeraoramoved << " have been recorded for your zeraora player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "zeraora", zeraoramovea, zeraoramoveb, zeraoramovec, zeraoramoved);

}

if (pokenamea == "snorlax") {

cout << "earthquake: does 100 damage, 100 accuracy, ground type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "bodyslam: This move does 80 damage,(100 accuracy) normal type move, 30 % chance of paralysis (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "gunkshot: This is an 120 power base move that has a 30 percent chance of poisoning (100 accuracy, poison type) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "bellydrum: This move halves your health, maxes out attack \n";

cout << "\n";

cout << "brickbreak: This move does 75 damage(100 accuracy, fighting) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "fissure: has a 30 percent chance to oneshot the opponent \n ";

cout << "\n";

string snorlaxmovea, snorlaxmoveb, snorlaxmovec, snorlaxmoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your snorlax player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for snorlax player2 \n";

cin >> snorlaxmovea;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmovea) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for snorlax player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for snorlax player2 \n";

cin >> snorlaxmoveb;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmoveb) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

if (snorlaxmovea != snorlaxmoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for snorlax player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for snorlax player2 \n";

cin >> snorlaxmovec;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmovec) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

if (snorlaxmovec != snorlaxmovea) {

if (snorlaxmovec != snorlaxmoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for snorlax player2 \n";

cin >> snorlaxmoved;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmoved) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

if (snorlaxmoved != snorlaxmovea) {

if (snorlaxmoved != snorlaxmoveb) {

if (snorlaxmoved != snorlaxmovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for snorlax \n";

cout << snorlaxmovea << ", " << snorlaxmoveb << " , " << snorlaxmovec << ",and " << snorlaxmoved << " have been recorded for your snorlax player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "snorlax", snorlaxmovea, snorlaxmoveb, snorlaxmovec, snorlaxmoved);

}

if (pokenamea == "mewtwo") {

cout << "\n Here are mewtwo's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "energyball: this move does 90 damage (100 accuracy, grass, may reduce special defence ) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "psychic: This move does 90 damage and has a 10 percent chance of reducing the opponent's special defence(100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: this is a fighting type move that does 80 damage and is a special attack, (always hits)\n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "thunderbolt: this move does 90 damage and has a 10 percent chance of paralysing (100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "icebeam: ice type, 90 power, 10 percent chance of freeze (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "flamethrower: this move does 90 damage and has a 10 percent chance of burning (100 accuracy) (special attack)\n";

string mewtwomovea, mewtwomoveb, mewtwomovec, mewtwomoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your mewtwo player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for mewtwo player2 \n";

cin >> mewtwomovea;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomovea) != end(mewtwopossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for mewtwo player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for mewtwo player2 \n";

cin >> mewtwomoveb;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomoveb) != end(mewtwopossiblemoves)) {

if (mewtwomovea != mewtwomoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for mewtwo player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for mewtwo player2 \n";

cin >> mewtwomovec;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomovec) != end(mewtwopossiblemoves)) {

if (mewtwomovec != mewtwomovea) {

if (mewtwomovec != mewtwomoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for mewtwo player2 \n";

cin >> mewtwomoved;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomoved) != end(mewtwopossiblemoves)) {

if (mewtwomoved != mewtwomovea) {

if (mewtwomoved != mewtwomoveb) {

if (mewtwomoved != mewtwomovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for mewtwo \n";

cout << mewtwomovea << ", " << mewtwomoveb << " , " << mewtwomovec << ",and " << mewtwomoved << " have been recorded for your mewtwo player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "mewtwo", mewtwomovea, mewtwomoveb, mewtwomovec, mewtwomoved);

}

if (pokenamea == "volcorona") {

cout << "\n Here are volcorona's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "bugbuzz: This move does 90 damage,(100 accuracy) bug type move (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "fierydance: This move has 100 percent accuracy, does 80 damage, fire type (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "calmmind: This move boosts special defence, and special attack\n";

cout << "\n";

cout << "gigadrain: grass type move, does 60 damage, (100 accuracy), heals user (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "hiddenpower: does 60 damage, 100 accuracy, water type move (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "hurricane: 110 power flying, 70 accuracy ( special attack )\n";

cout << "\n";

string volcoronamovea, volcoronamoveb, volcoronamovec, volcoronamoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your volcorona player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for volcorona player2 \n";

cin >> volcoronamovea;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamovea) != end(volcoronapossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for volcorona player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for volcorona player2 \n";

cin >> volcoronamoveb;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamoveb) != end(volcoronapossiblemoves)) {

if (volcoronamovea != volcoronamoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for volcorona player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for volcorona player2 \n";

cin >> volcoronamovec;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamovec) != end(volcoronapossiblemoves)) {

if (volcoronamovec != volcoronamovea) {

if (volcoronamovec != volcoronamoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for volcorona player2 \n";

cin >> volcoronamoved;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamoved) != end(volcoronapossiblemoves)) {

if (volcoronamoved != volcoronamovea) {

if (volcoronamoved != volcoronamoveb) {

if (volcoronamoved != volcoronamovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for volcorona \n";

cout << volcoronamovea << ", " << volcoronamoveb << " , " << volcoronamovec << ",and " << volcoronamoved << " have been recorded for your volcorona player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "volcorona", volcoronamovea, volcoronamoveb, volcoronamovec, volcoronamoved);

}

if (pokenamea == "mimikyu") {

cout << "\n Here are mimikyu's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "playrough: This move does 90 damage,(90 accuracy) fairy type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "swordsdance: This move sharply boosts attack\n";

cout << "\n";

cout << "leechlife: This move does 80 damage, user is healed a little (100 accuracy) (bug type) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "shadowclaw: ghost type move, does 70 damage, (100 accuracy), higher chance of crits (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "drainpunch: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (user is healed a little) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << " suckerpunch: If a pokemon uses an attack this move will move first (100 accuracy), (80 power dark move) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "swordsdance shaply boosts attack\n";

string mimikyumovea, mimikyumoveb, mimikyumovec, mimikyumoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your mimikyu player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for mimikyu player2 \n";

cin >> mimikyumovea;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumovea) != end(mimikyupossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for mimikyu player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for mimikyu player2 \n";

cin >> mimikyumoveb;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumoveb) != end(mimikyupossiblemoves)) {

if (mimikyumovea != mimikyumoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for mimikyu player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for mimikyu player2 \n";

cin >> mimikyumovec;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumovec) != end(mimikyupossiblemoves)) {

if (mimikyumovec != mimikyumovea) {

if (mimikyumovec != mimikyumoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for mimikyu player2 \n";

cin >> mimikyumoved;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumoved) != end(mimikyupossiblemoves)) {

if (mimikyumoved != mimikyumovea) {

if (mimikyumoved != mimikyumoveb) {

if (mimikyumoved != mimikyumovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for mimikyu \n";

cout << mimikyumovea << ", " << mimikyumoveb << " , " << mimikyumovec << ",and " << mimikyumoved << " have been recorded for your mimikyu player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "mimikyu", mimikyumovea, mimikyumoveb, mimikyumovec, mimikyumoved);

}

if (pokenamea == "greninja") {

cout << "\n Here are greninja's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "gunkshot: This is an 120 power base move that has a 30 percent chance of poisoning (100 accuracy, poison type) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "watershuriken: This move does 30, 45, 60, 75 base damage and ussually goes first (water, 100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "icebeam: does 90 damage and has a 10 percent chance to freeze, ice type (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "scald: This move does 80 damage (30 percent chance of burn) (100 accuracy, water) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "hydropump: this move has a 80 percent chance to hit, but does 110 damage (80 accuracy, water) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "darkpulse: this move does 80 damage, 100 accuracy, 10 percent chance of flinch. (special attack) \n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "extrasensory: this is a psychic type move that does 80 damage and is a special attack, (100 accuracy) and has a 10 percent chance of flinching the opponent\n";

cout << "\n";

string greninjamovea, greninjamoveb, greninjamovec, greninjamoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your greninja player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for greninja player2 \n";

cin >> greninjamovea;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamovea) != end(greninjapossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for greninja player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for greninja player2 \n";

cin >> greninjamoveb;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamoveb) != end(greninjapossiblemoves)) {

if (greninjamovea != greninjamoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for greninja player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for greninja player2 \n";

cin >> greninjamovec;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamovec) != end(greninjapossiblemoves)) {

if (greninjamovec != greninjamovea) {

if (greninjamovec != greninjamoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for greninja player2 \n";

cin >> greninjamoved;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamoved) != end(greninjapossiblemoves)) {

if (greninjamoved != greninjamovea) {

if (greninjamoved != greninjamoveb) {

if (greninjamoved != greninjamovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for greninja \n";

cout << greninjamovea << ", " << greninjamoveb << " , " << greninjamovec << ",and " << greninjamoved << " have been recorded for your greninja player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "greninja", greninjamovea, greninjamoveb, greninjamovec, greninjamoved);

}

if (pokenamea == "garchomp") {

cout << "\n Here are garchomp's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "dragonclaw: This is an 80 power base move (100 accuracy, dragon type) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "dragonrush: This move does 100 base damage (dragon, 75 accuracy) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "earthquake: does 100 damage and and has 100 accuracy (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "ironhead: This move does 80 damage (30 percent chance of flinch) (100 accuracy, steel) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << " brickbreak: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

string garchompmovea, garchompmoveb, garchompmovec, garchompmoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your garchomp player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for garchomp player2 \n";

cin >> garchompmovea;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmovea) != end(garchomppossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for garchomp player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for garchomp player2 \n";

cin >> garchompmoveb;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmoveb) != end(garchomppossiblemoves)) {

if (garchompmovea != garchompmoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for garchomp player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for garchomp player2 \n";

cin >> garchompmovec;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmovec) != end(garchomppossiblemoves)) {

if (garchompmovec != garchompmovea) {

if (garchompmovec != garchompmoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for garchomp player2 \n";

cin >> garchompmoved;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmoved) != end(garchomppossiblemoves)) {

if (garchompmoved != garchompmovea) {

if (garchompmoved != garchompmoveb) {

if (garchompmoved != garchompmovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for garchomp \n";

cout << garchompmovea << ", " << garchompmoveb << " , " << garchompmovec << ",and " << garchompmoved << " have been recorded for your garchomp player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "garchomp", garchompmovea, garchompmoveb, garchompmovec, garchompmoved);

}

if (pokenamea == "charizard") {

cout << "\n Here are charizard's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "dragonpulse: This is an 80 power base move (100 accuracy, dragon type) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "airslash: This move does 75 base damage (flying, 95 accuracy) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "flamethrower: does 95 damage and and has 100 accuracy, (10 percent chance of burn) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "firepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of burn) (100 accuracy, fire) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << " thunderpunch: does 75 damage, 100 accuracy, electric type move (10 percent chance to paralyse, (electric type)) (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

string charizardmovea, charizardmoveb, charizardmovec, charizardmoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your charizard player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for charizard player2 \n";

cin >> charizardmovea;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmovea) != end(charizardpossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for charizard player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for charizard player2 \n";

cin >> charizardmoveb;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmoveb) != end(charizardpossiblemoves)) {

if (charizardmovea != charizardmoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for charizard player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for charizard player2 \n";

cin >> charizardmovec;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmovec) != end(charizardpossiblemoves)) {

if (charizardmovec != charizardmovea) {

if (charizardmovec != charizardmoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for charizard player2 \n";

cin >> charizardmoved;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmoved) != end(charizardpossiblemoves)) {

if (charizardmoved != charizardmovea) {

if (charizardmoved != charizardmoveb) {

if (charizardmoved != charizardmovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for charizard \n";

cout << charizardmovea << ", " << charizardmoveb << " , " << charizardmovec << ",and " << charizardmoved << " have been recorded for your charizard player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "charizard", charizardmovea, charizardmoveb, charizardmovec, charizardmoved);

}

if (pokenamea == "togekiss") {

cout << "\n Here are togekiss's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: This move does 90 damage and always hits (fighting) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "airslash: This move does 75 base damage (flying, 95 accuracy) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy, ghost) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "dazzlinggleam: this move does 80 damage (100 accuracy, fairy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "nastyplot: this move sharply boosts special attack \n";

cout << "\n";

cout << "extremespeed: This move has base 80 power, normal type, almost always goes first (physical attack) \n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "sweetkiss: has a 75 percent chance to confuse the opponent \n";

cout << "\n";

cout << "thunderwave: this move has a 95 percent chance to paralyse the opponent \n ";

cout << "\n";

string togekissmovea, togekissmoveb, togekissmovec, togekissmoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your togekiss player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for togekiss player2 \n";

cin >> togekissmovea;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmovea) != end(togekisspossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for togekiss player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for togekiss player2 \n";

cin >> togekissmoveb;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmoveb) != end(togekisspossiblemoves)) {

if (togekissmovea != togekissmoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for togekiss player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for togekiss player2 \n";

cin >> togekissmovec;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmovec) != end(togekisspossiblemoves)) {

if (togekissmovec != togekissmovea) {

if (togekissmovec != togekissmoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for togekiss player2 \n";

cin >> togekissmoved;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmoved) != end(togekisspossiblemoves)) {

if (togekissmoved != togekissmovea) {

if (togekissmoved != togekissmoveb) {

if (togekissmoved != togekissmovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for togekiss \n";

cout << togekissmovea << ", " << togekissmoveb << " , " << togekissmovec << ",and " << togekissmoved << " have been recorded for your togekiss player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "togekiss", togekissmovea, togekissmoveb, togekissmovec, togekissmoved);

}

if (pokenamea == "weavile") {

cout << "\n Here are weavile's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "nightslash: This move does 70 damage, however there is a higher chance of critical hits, (100 accuracy) dark type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "iciclecrash: This move has 90 percent accuracy, does 85 damage, ice type ( chance to flinch) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "poisonjab: This move does 80 damage, has a 30 percent chance to poison, poison type move, (100 accuracy) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "shadowclaw: ghost type move, does 90 damage, (100 accuracy) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "brickbreak: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "suckerpunch: If a pokemon uses an attack this move will move first (100 accuracy), (80 power) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "psychocut: This move has a 70 base power and a 100 percent accuracy and chance of critting. (psychic move)";

string weavilemovea, weavilemoveb, weavilemovec, weavilemoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your weavile player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for weavile player2 \n";

cin >> weavilemovea;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemovea) != end(weavilepossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for weavile player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for weavile player2 \n";

cin >> weavilemoveb;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemoveb) != end(weavilepossiblemoves)) {

if (weavilemovea != weavilemoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for weavile player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for weavile player2 \n";

cin >> weavilemovec;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemovec) != end(weavilepossiblemoves)) {

if (weavilemovec != weavilemovea) {

if (weavilemovec != weavilemoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for weavile player2 \n";

cin >> weavilemoved;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemoved) != end(weavilepossiblemoves)) {

if (weavilemoved != weavilemovea) {

if (weavilemoved != weavilemoveb) {

if (weavilemoved != weavilemovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for weavile \n";

cout << weavilemovea << ", " << weavilemoveb << " , " << weavilemovec << ",and " << weavilemoved << " have been recorded for your weavile player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "weavile", weavilemovea, weavilemoveb, weavilemovec, weavilemoved);

}

if (pokenamea == "lucario") {

cout << "\n Here are lucario's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: this move does 80 damage (100 accuracy, fighting) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "drainpunch: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (user is healed a little) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "dragonpulse: This is an 80 power base move (100 accuracy, dragon type) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "bonerush:physical attack; ground move, hits 1-5 times (25 damage each) 90 accuracy \n";

cout << "\n";

cout << "meteormash: physical steel move, 90 power , 90 accuracy \n";

cout << "\n";

string lucariomovea, lucariomoveb, lucariomovec, lucariomoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your lucario player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for lucario player2 \n";

cin >> lucariomovea;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomovea) != end(lucariopossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for lucario player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for lucario player2 \n";

cin >> lucariomoveb;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomoveb) != end(lucariopossiblemoves)) {

if (lucariomovea != lucariomoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for lucario player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for lucario player2 \n";

cin >> lucariomovec;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomovec) != end(lucariopossiblemoves)) {

if (lucariomovec != lucariomovea) {

if (lucariomovec != lucariomoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for lucario player2 \n";

cin >> lucariomoved;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomoved) != end(lucariopossiblemoves)) {

if (lucariomoved != lucariomovea) {

if (lucariomoved != lucariomoveb) {

if (lucariomoved != lucariomovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for lucario \n";

cout << lucariomovea << ", " << lucariomoveb << " , " << lucariomovec << ",and " << lucariomoved << " have been recorded for your lucario player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "lucario", lucariomovea, lucariomoveb, lucariomovec, lucariomoved);

}

if (pokenamea == "roserade") {

cout << "\n Here are roserade's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "sludgebomb: This is an 90 power base move that has a 30 percent chance of poisoning (100 accuracy, poison type) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "gigadrain: This move does 60 base damage and heals 1/2 of the damage you do (grass, 100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "extrasensory: this is a psychic type move that does 80 damage and is a special attack, (100 accuracy) and has a 10 percent chance of flinching the opponent\n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy, ghost) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "dazzlinggleam: this move does 80 damage (100 accuracy, fairy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "energyball: this move does 90 damage, 100 accuracy, 10 percent chance of reducing special defence (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "stunspore: a powdermove that has a 75 percent chance to paralyse the opponent \n";

cout << "\n";

cout << "poisonpowder: a powdermove that poisons the opponent \n";

cout << "\n";

string roserademovea, roserademoveb, roserademovec, roserademoved;

bool oofa = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your roserade player2 \n";

while (oofa = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for roserade player2 \n";

cin >> roserademovea;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademovea) != end(roseradepossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for roserade player2: \n";

break;

}

}

oofa = false;

bool oofb = true;

while (oofb = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for roserade player2 \n";

cin >> roserademoveb;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademoveb) != end(roseradepossiblemoves)) {

if (roserademovea != roserademoveb) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oofb = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for roserade player2: \n";

bool oofc = true;

while (oofc = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for roserade player2 \n";

cin >> roserademovec;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademovec) != end(roseradepossiblemoves)) {

if (roserademovec != roserademovea) {

if (roserademovec != roserademoveb) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move 2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move 3 and move 1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oofc = false;

cout << "\n your third move has been recorded player2 \n";

bool oofd = true;

while (oofd = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for roserade player2 \n";

cin >> roserademoved;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademoved) != end(roseradepossiblemoves)) {

if (roserademoved != roserademovea) {

if (roserademoved != roserademoveb) {

if (roserademoved != roserademovec) {

break;

}

else

cout << "\n move 4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oofd = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for roserade \n";

cout << roserademovea << ", " << roserademoveb << " , " << roserademovec << ",and " << roserademoved << " have been recorded for your roserade player2 \n ";

battlebegin(player1pokemon, player1move1, player1move2, player1move3, player1move4, "roserade", roserademovea, roserademoveb, roserademovec, roserademoved);

}

}

void player1mewtwoenglish() {

string mewtwopossiblemoves[7] = { "energyball", "psychic", "aurasphere", "shadowball", "thunderbolt", "icebeam", "flamethrower" };

cout << "\n Here are mewtwo's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "energyball: this move does 90 damage (100 accuracy, grass, may reduce special defence ) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "psychic: This move does 90 damage and has a 10 percent chance of reducing the opponent's special defence(100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: this is a fighting type move that does 80 damage and is a special attack, (always hits)\n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "thunderbolt: this move does 90 damage and has a 10 percent chance of paralysing (100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "icebeam: ice type, 90 power, 10 percent chance of freeze (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "\n flamethrower: this move does 90 damage and has a 10 percent chance of burn (100 accuracy) (special attack)\n";

string mewtwomove1, mewtwomove2, mewtwomove3, mewtwomove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your mewtwo player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for mewtwo player1 \n";

cin >> mewtwomove1;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomove1) != end(mewtwopossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for mewtwo player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for mewtwo player1 \n";

cin >> mewtwomove2;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomove2) != end(mewtwopossiblemoves)) {

if (mewtwomove1 != mewtwomove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for mewtwo player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for mewtwo player1 \n";

cin >> mewtwomove3;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomove3) != end(mewtwopossiblemoves)) {

if (mewtwomove3 != mewtwomove1) {

if (mewtwomove3 != mewtwomove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for mewtwo player1 \n";

cin >> mewtwomove4;

if (find(begin(mewtwopossiblemoves), end(mewtwopossiblemoves), mewtwomove4) != end(mewtwopossiblemoves)) {

if (mewtwomove4 != mewtwomove1) {

if (mewtwomove4 != mewtwomove2) {

if (mewtwomove4 != mewtwomove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for mewtwo \n";

cout << mewtwomove1 << ", " << mewtwomove2 << " , " << mewtwomove3 << ",and " << mewtwomove4 << " have been recorded for your mewtwo player1 \n ";

player2pokemonenglish("mewtwo", mewtwomove1, mewtwomove2, mewtwomove3, mewtwomove4);

}

void player1volcoronaenglish() {

string volcoronapossiblemoves[6] = { "bugbuzz", "fierydance", "calmmind", "gigadrain","hiddenpower", "hurricane" };

cout << "\n Here are volcorona's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "bugbuzz: This move does 90 damage,(100 accuracy) bug type move (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "fierydance: This move has 100 percent accuracy, does 80 damage, fire type (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "calmmind: This move boosts special defence, and special attack\n";

cout << "\n";

cout << "gigadrain: grass type move, does 60 damage, (100 accuracy), heals user (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "hiddenpower: does 60 damage, 100 accuracy, water type move (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "hurricane: 110 power flying, 70 accuracy ( special attack )\n";

cout << "\n";

string volcoronamove1, volcoronamove2, volcoronamove3, volcoronamove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your volcorona player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for volcorona player1 \n";

cin >> volcoronamove1;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamove1) != end(volcoronapossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for volcorona player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for volcorona player1 \n";

cin >> volcoronamove2;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamove2) != end(volcoronapossiblemoves)) {

if (volcoronamove1 != volcoronamove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for volcorona player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for volcorona player1 \n";

cin >> volcoronamove3;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamove3) != end(volcoronapossiblemoves)) {

if (volcoronamove3 != volcoronamove1) {

if (volcoronamove3 != volcoronamove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for volcorona player1 \n";

cin >> volcoronamove4;

if (find(begin(volcoronapossiblemoves), end(volcoronapossiblemoves), volcoronamove4) != end(volcoronapossiblemoves)) {

if (volcoronamove4 != volcoronamove1) {

if (volcoronamove4 != volcoronamove2) {

if (volcoronamove4 != volcoronamove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for volcorona \n";

cout << volcoronamove1 << ", " << volcoronamove2 << " , " << volcoronamove3 << ",and " << volcoronamove4 << " have been recorded for your volcorona player1 \n ";

player2pokemonenglish("volcorona", volcoronamove1, volcoronamove2, volcoronamove3, volcoronamove4);

}

void player1mimikyuenglish() {

string mimikyupossiblemoves[7] = { "playrough", "swordsdance", "suckerpunch", "shadowclaw","drainpunch", "leechlife" , "swordsdance" };

cout << "\n Here are mimikyu's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "playrough: This move does 90 damage,(90 accuracy) fairy type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "swordsdance: this move sharply boosts attack";

cout << "\n";

cout << "leechlife: This move does 80 damage, user is healed a little (100 accuracy) (bug type) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "shadowclaw: ghost type move, does 70 damage, (100 accuracy), higher chance of crits (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "drainpunch: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (user is healed a little) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << " suckerpunch: If a pokemon uses an attack this move will move first (100 accuracy), (80 power dark move) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "swordsdance sharply boosts attack\n";

string mimikyumove1, mimikyumove2, mimikyumove3, mimikyumove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your mimikyu player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for mimikyu player1 \n";

cin >> mimikyumove1;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumove1) != end(mimikyupossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for mimikyu player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for mimikyu player1 \n";

cin >> mimikyumove2;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumove2) != end(mimikyupossiblemoves)) {

if (mimikyumove1 != mimikyumove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for mimikyu player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for mimikyu player1 \n";

cin >> mimikyumove3;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumove3) != end(mimikyupossiblemoves)) {

if (mimikyumove3 != mimikyumove1) {

if (mimikyumove3 != mimikyumove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for mimikyu player1 \n";

cin >> mimikyumove4;

if (find(begin(mimikyupossiblemoves), end(mimikyupossiblemoves), mimikyumove4) != end(mimikyupossiblemoves)) {

if (mimikyumove4 != mimikyumove1) {

if (mimikyumove4 != mimikyumove2) {

if (mimikyumove4 != mimikyumove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for mimikyu \n";

cout << mimikyumove1 << ", " << mimikyumove2 << " , " << mimikyumove3 << ",and " << mimikyumove4 << " have been recorded for your mimikyu player1 \n ";

player2pokemonenglish("mimikyu", mimikyumove1, mimikyumove2, mimikyumove3, mimikyumove4);

}

void player1weavileenglish() {

string weavilepossiblemoves[7] = { "nightslash", "iciclecrash", "poisonjab", "shadowclaw", "brickbreak", "suckerpunch", "psychocut" };

cout << "\n Here are weavile's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "nightslash: This move does 70 damage, however there is a higher chance of critical hits, (100 accuracy) dark type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "iciclecrash: This move has 90 percent accuracy, does 85 damage, ice type ( chance to flinch) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "poisonjab: This move does 80 damage, has a 30 percent chance to poison, poison type move, (100 accuracy) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "shadowclaw: ghost type move, does 90 damage, (100 accuracy) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "brickbreak: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "suckerpunch: If a pokemon uses an attack this move will move first (100 accuracy), (80 power) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "psychocut: This move has a 70 base power and a 100 percent accuracy and chance of critting. (psychic move)";

string weavilemove1, weavilemove2, weavilemove3, weavilemove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your weavile player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for weavile player1 \n";

cin >> weavilemove1;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemove1) != end(weavilepossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for weavile player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for weavile player1 \n";

cin >> weavilemove2;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemove2) != end(weavilepossiblemoves)) {

if (weavilemove1 != weavilemove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for weavile player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for weavile player1 \n";

cin >> weavilemove3;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemove3) != end(weavilepossiblemoves)) {

if (weavilemove3 != weavilemove1) {

if (weavilemove3 != weavilemove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for weavile player1 \n";

cin >> weavilemove4;

if (find(begin(weavilepossiblemoves), end(weavilepossiblemoves), weavilemove4) != end(weavilepossiblemoves)) {

if (weavilemove4 != weavilemove1) {

if (weavilemove4 != weavilemove2) {

if (weavilemove4 != weavilemove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for weavile \n";

cout << weavilemove1 << ", " << weavilemove2 << " , " << weavilemove3 << ",and " << weavilemove4 << " have been recorded for your weavile player1 \n ";

player2pokemonenglish("weavile", weavilemove1, weavilemove2, weavilemove3, weavilemove4);

}

void player1lucarioenglish() {

string lucariopossiblemoves[6] = { "drainpunch", "aurasphere", "dragonpulse", "shadowball", "meteormash", "bonerush" };

cout << "\n Here are lucario's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: this move does 80 damage (100 accuracy, fighting) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "drainpunch: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (user is healed a little) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "dragonpulse: This is an 80 power base move (100 accuracy, dragon type) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "bonerush:physical attack; ground move, hits 1-5 times (25 damage each) 90 accuracy \n";

cout << "\n";

cout << "meteormash: physical steel move, 90 power , 90 accuracy \n";

cout << "\n";

string lucariomove1, lucariomove2, lucariomove3, lucariomove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your lucario player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for lucario player1 \n";

cin >> lucariomove1;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomove1) != end(lucariopossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for lucario player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for lucario player1 \n";

cin >> lucariomove2;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomove2) != end(lucariopossiblemoves)) {

if (lucariomove1 != lucariomove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for lucario player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for lucario player1 \n";

cin >> lucariomove3;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomove3) != end(lucariopossiblemoves)) {

if (lucariomove3 != lucariomove1) {

if (lucariomove3 != lucariomove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for lucario player1 \n";

cin >> lucariomove4;

if (find(begin(lucariopossiblemoves), end(lucariopossiblemoves), lucariomove4) != end(lucariopossiblemoves)) {

if (lucariomove4 != lucariomove1) {

if (lucariomove4 != lucariomove2) {

if (lucariomove4 != lucariomove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for lucario \n";

cout << lucariomove1 << ", " << lucariomove2 << " , " << lucariomove3 << ",and " << lucariomove4 << " have been recorded for your lucario player1 \n ";

player2pokemonenglish("lucario", lucariomove1, lucariomove2, lucariomove3, lucariomove4);

}

void player1roseradeenglish() {

string roseradepossiblemoves[8] = { "sludgebomb", "gigadrain","shadowball","extrasensory","energyball", "dazzlinggleam" , "stunspore", "poisonpowder" };

cout << "\n Here are roserade's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "sludgebomb: This is an 90 power base move that has a 30 percent chance of poisoning (100 accuracy, poison type) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "gigadrain: This move does 60 base damage and heals 1/2 of the damage you do (grass, 100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "extrasensory: this is a psychic type move that does 80 damage and is a special attack, (100 accuracy) and has a 10 percent chance of flinching the opponent\n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy, ghost) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "dazzlinggleam: this move does 80 damage (100 accuracy, fairy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "energyball: this move does 90 damage, 100 accuracy, 10 percent chance of reducing special defence (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "stunspore: a powdermove that has a 75 percent chance to paralyse the opponent \n";

cout << "\n";

cout << "poisonpowder: a powdermove that poisons the opponent \n";

cout << "\n";

string roserademove1, roserademove2, roserademove3, roserademove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your roserade player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for roserade player1 \n";

cin >> roserademove1;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademove1) != end(roseradepossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for roserade player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for roserade player1 \n";

cin >> roserademove2;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademove2) != end(roseradepossiblemoves)) {

if (roserademove1 != roserademove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for roserade player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for roserade player1 \n";

cin >> roserademove3;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademove3) != end(roseradepossiblemoves)) {

if (roserademove3 != roserademove1) {

if (roserademove3 != roserademove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for roserade player1 \n";

cin >> roserademove4;

if (find(begin(roseradepossiblemoves), end(roseradepossiblemoves), roserademove4) != end(roseradepossiblemoves)) {

if (roserademove4 != roserademove1) {

if (roserademove4 != roserademove2) {

if (roserademove4 != roserademove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for roserade \n";

cout << roserademove1 << ", " << roserademove2 << " , " << roserademove3 << ",and " << roserademove4 << " have been recorded for your roserade player1 \n ";

player2pokemonenglish("roserade", roserademove1, roserademove2, roserademove3, roserademove4);

}

void player1snorlaxenglish() {

string snorlaxpossiblemoves[7] = { "earthquake","bodyslam","rockslide","gunkshot","brickbreak", "bellydrum", "fissure" };

cout << "earthquake: does 100 damage, 100 accuracy, ground type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "bodyslam: This move does 80 damage,(100 accuracy) normal type move, 30 % chance of paralysis (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "gunkshot: This is an 120 power base move that has a 30 percent chance of poisoning (100 accuracy, poison type) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "bellydrum: This move halves your health, maxes out attack \n";

cout << "\n";

cout << "brickbreak: This move does 75 damage(100 accuracy, fighting) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "fissure: has a 30 percent chance to oneshot the opponent \n ";

cout << "\n";

string snorlaxmove1, snorlaxmove2, snorlaxmove3, snorlaxmove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your snorlax player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for snorlax player1 \n";

cin >> snorlaxmove1;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmove1) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for snorlax player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for snorlax player1 \n";

cin >> snorlaxmove2;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmove2) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

if (snorlaxmove1 != snorlaxmove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for snorlax player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for snorlax player1 \n";

cin >> snorlaxmove3;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmove3) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

if (snorlaxmove3 != snorlaxmove1) {

if (snorlaxmove3 != snorlaxmove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for snorlax player1 \n";

cin >> snorlaxmove4;

if (find(begin(snorlaxpossiblemoves), end(snorlaxpossiblemoves), snorlaxmove4) != end(snorlaxpossiblemoves)) {

if (snorlaxmove4 != snorlaxmove1) {

if (snorlaxmove4 != snorlaxmove2) {

if (snorlaxmove4 != snorlaxmove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for snorlax \n";

cout << snorlaxmove1 << ", " << snorlaxmove2 << " , " << snorlaxmove3 << ",and " << snorlaxmove4 << " have been recorded for your snorlax player1 \n ";

player2pokemonenglish("snorlax", snorlaxmove1, snorlaxmove2, snorlaxmove3, snorlaxmove4);

}

void player1zeraoraenglish() {

string zeraorapossiblemoves[7] = { "firepunch","plasmafists","drainpunch","throatchop","playrough", "bulkup", "thunderwave" };

cout << "\n drainpunch: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (user is healed a little) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "playrough: This move does 90 damage,(90 accuracy) fairy type move (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "throatchop: This move does 80 damage (100 accuracy, dark move) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "bulkup: This move increases attack and defense by one stage \n";

cout << "\n";

cout << "firepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of burn) (100 accuracy, fire) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << " plasmafists: does 100 damage, 100 accuracy, electric type move (electric type)) (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "thunderwave: this move has a 95 percent chance to paralyse the opponent \n ";

cout << "\n";

string zeraoramove1, zeraoramove2, zeraoramove3, zeraoramove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your zeraora player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for zeraora player1 \n";

cin >> zeraoramove1;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramove1) != end(zeraorapossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for zeraora player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for zeraora player1 \n";

cin >> zeraoramove2;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramove2) != end(zeraorapossiblemoves)) {

if (zeraoramove1 != zeraoramove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for zeraora player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for zeraora player1 \n";

cin >> zeraoramove3;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramove3) != end(zeraorapossiblemoves)) {

if (zeraoramove3 != zeraoramove1) {

if (zeraoramove3 != zeraoramove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for zeraora player1 \n";

cin >> zeraoramove4;

if (find(begin(zeraorapossiblemoves), end(zeraorapossiblemoves), zeraoramove4) != end(zeraorapossiblemoves)) {

if (zeraoramove4 != zeraoramove1) {

if (zeraoramove4 != zeraoramove2) {

if (zeraoramove4 != zeraoramove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for zeraora \n";

cout << zeraoramove1 << ", " << zeraoramove2 << " , " << zeraoramove3 << ",and " << zeraoramove4 << " have been recorded for your zeraora player1 \n ";

player2pokemonenglish("zeraora", zeraoramove1, zeraoramove2, zeraoramove3, zeraoramove4);

}

void player1tyranitarenglish() {

string tyranitarpossiblemoves[7] = { "firepunch","thunderpunch","icepunch","earthquake","crunch","rockslide", "ironhead" };

cout << "earthquake: does 100 damage and and has 100 accuracy (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "ironhead: This move does 80 damage (30 percent chance of flinch) (100 accuracy, steel) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "firepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of burn) (100 accuracy, fire) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << " thunderpunch: does 75 damage, 100 accuracy, electric type move (10 percent chance to paralyse, (electric type)) (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "icepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of freeze) (100 accuracy, ice) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "crunch: this move does 80 damage, 100 accuracy, 10 percent chance of defense drop. (physical attack) \n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

string tyranitarmove1, tyranitarmove2, tyranitarmove3, tyranitarmove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your tyranitar player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for tyranitar player1 \n";

cin >> tyranitarmove1;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmove1) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for tyranitar player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for tyranitar player1 \n";

cin >> tyranitarmove2;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmove2) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

if (tyranitarmove1 != tyranitarmove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for tyranitar player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for tyranitar player1 \n";

cin >> tyranitarmove3;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmove3) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

if (tyranitarmove3 != tyranitarmove1) {

if (tyranitarmove3 != tyranitarmove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for tyranitar player1 \n";

cin >> tyranitarmove4;

if (find(begin(tyranitarpossiblemoves), end(tyranitarpossiblemoves), tyranitarmove4) != end(tyranitarpossiblemoves)) {

if (tyranitarmove4 != tyranitarmove1) {

if (tyranitarmove4 != tyranitarmove2) {

if (tyranitarmove4 != tyranitarmove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for tyranitar \n";

cout << tyranitarmove1 << ", " << tyranitarmove2 << " , " << tyranitarmove3 << ",and " << tyranitarmove4 << " have been recorded for your tyranitar player1 \n ";

player2pokemonenglish("tyranitar", tyranitarmove1, tyranitarmove2, tyranitarmove3, tyranitarmove4);

}

void player1greninjaenglish() {

string greninjapossiblemoves[7] = { "gunkshot","watershuriken","icebeam","scald","hydropump","darkpulse", "extrasensory" };

cout << "\n Here are greninja's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "gunkshot: This is an 120 power base move that has a 30 percent chance of poisoning (100 accuracy, poison type) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "watershuriken: This move does 30, 45, 60, 75 base damage and ussually goes first (water, 100 accuracy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "icebeam: does 90 damage and has a 10 percent chance to freeze, ice type (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "scald: This move does 80 damage (30 percent chance of burn) (100 accuracy, water) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "hydropump: this move has a 80 percent chance to hit, but does 110 damage (80 accuracy, water) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "darkpulse this move does 80 damage, 100 accuracy, 10 percent chance of flinch. (special attack) \n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "extrasensory: this is a psychic type move that does 80 damage and is a special attack, (100 accuracy) and has a 10 percent chance of flinching the opponent\n";

cout << "\n";

string greninjamove1, greninjamove2, greninjamove3, greninjamove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your greninja player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for greninja player1 \n";

cin >> greninjamove1;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamove1) != end(greninjapossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for greninja player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for greninja player1 \n";

cin >> greninjamove2;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamove2) != end(greninjapossiblemoves)) {

if (greninjamove1 != greninjamove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for greninja player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for greninja player1 \n";

cin >> greninjamove3;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamove3) != end(greninjapossiblemoves)) {

if (greninjamove3 != greninjamove1) {

if (greninjamove3 != greninjamove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for greninja player1 \n";

cin >> greninjamove4;

if (find(begin(greninjapossiblemoves), end(greninjapossiblemoves), greninjamove4) != end(greninjapossiblemoves)) {

if (greninjamove4 != greninjamove1) {

if (greninjamove4 != greninjamove2) {

if (greninjamove4 != greninjamove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for greninja \n";

cout << greninjamove1 << ", " << greninjamove2 << " , " << greninjamove3 << ",and " << greninjamove4 << " have been recorded for your greninja player1 \n ";

player2pokemonenglish("greninja", greninjamove1, greninjamove2, greninjamove3, greninjamove4);

}

void player1garchompenglish() {

string garchomppossiblemoves[6] = { "dragonclaw", "dragonrush", "earthquake", "ironhead", "rockslide", "brickbreak" };

cout << "\n Here are garchomp's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "dragonclaw: This is an 80 power base move (100 accuracy, dragon type) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "dragonrush: This move does 100 base damage (dragon, 75 accuracy) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << "earthquake: does 100 damage and and has 100 accuracy (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "ironhead: This move does 80 damage (30 percent chance of flinch) (100 accuracy, steel) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << " brickbreak: does 75 damage, 100 accuracy, fighting type move (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

string garchompmove1, garchompmove2, garchompmove3, garchompmove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your garchomp player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for garchomp player1 \n";

cin >> garchompmove1;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmove1) != end(garchomppossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for garchomp player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for garchomp player1 \n";

cin >> garchompmove2;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmove2) != end(garchomppossiblemoves)) {

if (garchompmove1 != garchompmove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for garchomp player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for garchomp player1 \n";

cin >> garchompmove3;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmove3) != end(garchomppossiblemoves)) {

if (garchompmove3 != garchompmove1) {

if (garchompmove3 != garchompmove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for garchomp player1 \n";

cin >> garchompmove4;

if (find(begin(garchomppossiblemoves), end(garchomppossiblemoves), garchompmove4) != end(garchomppossiblemoves)) {

if (garchompmove4 != garchompmove1) {

if (garchompmove4 != garchompmove2) {

if (garchompmove4 != garchompmove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for garchomp \n";

cout << garchompmove1 << ", " << garchompmove2 << " , " << garchompmove3 << ",and " << garchompmove4 << " have been recorded for your garchomp player1 \n ";

player2pokemonenglish("garchomp", garchompmove1, garchompmove2, garchompmove3, garchompmove4);

}

void player1charizardenglish() {

string charizardpossiblemoves[6] = { "thunderpunch", "rockslide", "firepunch", "flamethrower","dragonpulse","airslash" };

cout << "\n Here are charizard's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "dragonpulse: This is an 80 power base move (100 accuracy, dragon type) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "airslash: This move does 75 base damage (flying, 95 accuracy) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "flamethrower: does 95 damage and and has 100 accuracy, (10 percent chance of burn) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "firepunch: This move does 75 damage (10 percent chance of burn) (100 accuracy, fire) (physical attack)\n";

cout << "\n";

cout << "rockslide: This move does 75 damage (30 percent chance of flinch) (95 accuracy, rock) (physical attack) \n";

cout << "\n";

cout << " thunderpunch: does 75 damage, 100 accuracy, electric type move (10 percent chance to paralyse, (electric type)) (physical attack)\n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

string charizardmove1, charizardmove2, charizardmove3, charizardmove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your charizard player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for charizard player1 \n";

cin >> charizardmove1;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmove1) != end(charizardpossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for charizard player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for charizard player1 \n";

cin >> charizardmove2;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmove2) != end(charizardpossiblemoves)) {

if (charizardmove1 != charizardmove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for charizard player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for charizard player1 \n";

cin >> charizardmove3;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmove3) != end(charizardpossiblemoves)) {

if (charizardmove3 != charizardmove1) {

if (charizardmove3 != charizardmove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for charizard player1 \n";

cin >> charizardmove4;

if (find(begin(charizardpossiblemoves), end(charizardpossiblemoves), charizardmove4) != end(charizardpossiblemoves)) {

if (charizardmove4 != charizardmove1) {

if (charizardmove4 != charizardmove2) {

if (charizardmove4 != charizardmove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for charizard \n";

cout << charizardmove1 << ", " << charizardmove2 << " , " << charizardmove3 << ",and " << charizardmove4 << " have been recorded for your charizard player1 \n ";

player2pokemonenglish("charizard", charizardmove1, charizardmove2, charizardmove3, charizardmove4);

}

void player1togekissenglish() {

string togekisspossiblemoves[8] = { "nastyplot","shadowball","airslash","extremespeed","aurasphere","dazzlinggleam", "sweetkiss", "thunderwave" };

cout << "\n Here are togekiss's possible moves\n";

cout << "\n";

cout << "aurasphere: This move does 90 damage and always hits (fighting) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "airslash: This move does 75 base damage (flying, 95 accuracy) (special attack) \n";

cout << "\n";

cout << "shadowball: This move does 80 damage (30 percent chance of reducing spdef) (100 accuracy, ghost) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "dazzlinggleam: this move does 80 damage (100 accuracy, fairy) (special attack)\n";

cout << "\n";

cout << "nastyplot: this move sharply boosts special attack \n";

cout << "\n";

cout << "extremespeed: This move has base 80 power, normal type, almost always goes first (physical attack) \n"; // (physical attack) (special attack) (status)

cout << "\n";

cout << "sweetkiss: has a 75 percent chance to confuse the opponent \n";

cout << "\n";

cout << "thunderwave: this move has a 95 percent chance to paralyse the opponent \n ";

cout << "\n";

string togekissmove1, togekissmove2, togekissmove3, togekissmove4;

bool oof1 = true;

cout << "\n Input a legitimate move that you want for your togekiss player1 \n";

while (oof1 = true) {

cout << "\n choose a legitimate move for togekiss player1 \n";

cin >> togekissmove1;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmove1) != end(togekisspossiblemoves)) {

cout << " \n Your first move has been recorded for togekiss player1: \n";

break;

}

}

oof1 = false;

bool oof2 = true;

while (oof2 = true) {

cout << "\n choose a legitimate second move for togekiss player1 \n";

cin >> togekissmove2;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmove2) != end(togekisspossiblemoves)) {

if (togekissmove1 != togekissmove2) {

break;

}

}

else cout << "\n input a legitimate 2nd move\n";

}

oof2 = false;

cout << " \n Your second move has been recorded for togekiss player1: \n";

bool oof3 = true;

while (oof3 = true) {

cout << "\n choose a legitimate third move for togekiss player1 \n";

cin >> togekissmove3;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmove3) != end(togekisspossiblemoves)) {

if (togekissmove3 != togekissmove1) {

if (togekissmove3 != togekissmove2) {

break;

}

else

cout << "\n move 3 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move3 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 3rd move\n";

}

oof3 = false;

cout << "\n your third move has been recorded player1 \n";

bool oof4 = true;

while (oof4 = true) {

cout << "\n choose a legitimate fourth move for togekiss player1 \n";

cin >> togekissmove4;

if (find(begin(togekisspossiblemoves), end(togekisspossiblemoves), togekissmove4) != end(togekisspossiblemoves)) {

if (togekissmove4 != togekissmove1) {

if (togekissmove4 != togekissmove2) {

if (togekissmove4 != togekissmove3) {

break;

}

else

cout << "\n move4 and move 3 can't be the same, fix that \n";

}

else

cout << "\n move 4 and move2 can't be the same \n";

}

else

cout << "\n move4 and move1 are the same, you must pick different moves \n";

}

else cout << "\n input a legitimate 4th move\n";

}

oof4 = false;

cout << "\n Your fourth move has been recorded for togekiss \n";

cout << togekissmove1 << ", " << togekissmove2 << " , " << togekissmove3 << ",and " << togekissmove4 << " have been recorded for your togekiss player1 \n ";

player2pokemonenglish("togekiss", togekissmove1, togekissmove2, togekissmove3, togekissmove4);

}

void mewtwoenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("mewtwo")) {

cout << "\nPlease input a valid pokemon \n";

}

else player1mewtwoenglish();

}

void volcoronaenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("volcorona")) {

mewtwoenglish(poke1);

}

else player1volcoronaenglish();

}

void mimikyuenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("mimikyu")) {

volcoronaenglish(poke1);

}

else player1mimikyuenglish();

}

void roseradeenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("roserade")) {

mimikyuenglish(poke1);

}

else player1roseradeenglish();

}

void lucarioenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("lucario")) {

roseradeenglish(poke1);

}

else player1lucarioenglish();

}

void weavileenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("weavile")) {

lucarioenglish(poke1);

}

else player1weavileenglish();

}

void togekissenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("togekiss")) {

weavileenglish(poke1);

}

else player1togekissenglish();

}

void snorlaxenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("snorlax")) {

togekissenglish(poke1);

}

else player1snorlaxenglish();

}

void zeraoraenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("zeraora")) {

snorlaxenglish(poke1);

}

else player1zeraoraenglish();

}

void tyranitarenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("tyranitar")) {

zeraoraenglish(poke1);

}

else player1tyranitarenglish();

}

void greninjaenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("greninja")) {

tyranitarenglish(poke1);

}

else player1greninjaenglish();

}

void garchompenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("garchomp")) {

greninjaenglish(poke1);

}

else player1garchompenglish();

}

void charizardenglish(string poke1) {

if (poke1.compare("charizard")) {

garchompenglish(poke1);

}

else player1charizardenglish();

}

void pokemonenglish()

{

string poke1;

string poke2;

cout << "Welcome to the Pokemon Battling Simulator \n";

cout << "please don't input spaces into the program, mythical and legendary pokemon are too overpowered for an ability \n";

cout << ": Please choose 1 of the following pokemon for your 1v1 player1 .\n";

//printing the strings with a for loop

// initializing the pokemon strings

string pokemonname[13] = { "charizard", "garchomp", "greninja" ,"togekiss", "lucario", "roserade", "weavile", "volcorona" ,"mimikyu", "mewtwo", "zeraora", "snorlax", "tyranitar" };

string pokename1;

cout << " \*charizard: (base stats based on pokedatabase) (fire-flying type) \n";

cout << "charizard stats: attack:293 " << "defense: 280, " << "hp: 360, " << "Special attack: 348, " << "Special Defence: 295, " << "Speed: 328, " << "Ability: tough claws\n";

cout << " \*garchomp: (base stats based on pokedatabase) (dragon-ground type )\n";

cout << "garchomp stats: attack:394 , " << "defense: 317, " << "hp: 420, " << "Special attack: 284, " << "Special Defence: 295, " << "Speed: 333, " << "Ability: rough skin\n";

cout << " \*greninja: (base stats based on pokedatabase) (water-dark type) \n";

cout << "greninja stats: attack: 317 , " << "defense: 256, " << "hp: 348, " << "Special attack: 335, " << "Special Defence: 265, " << "Speed: 377, " << "Ability: protean\n";

cout << " \*togekiss: (base stats based on pokedatabase) ( fairy-flying type) \n"; // start with togekiss

cout << "togekiss stats: attack: 218, " << "defense: 317, " << "hp: 374, " << "Special attack: 372, " << "Special Defence: 372, " << "Speed: 284, " << "Ability: serene grace\n";

cout << " \*lucario: (base stats based on pokedatabase) (fighting-steel type )\n";

cout << "lucario stats: attack: 350 " << "defense: 262, " << "hp: 344, " << "Special attack: 361, " << "Special Defence: 262, " << "Speed: 306, " << "Ability: justified \n";

cout << " \*roserade: (base stats based on pokedatabase) (grass-poison type) \n";

cout << "roserade stats: attack: 262 " << "defense: 251, " << "hp: 364, " << "Special attack: 384, " << "Special Defence: 339, " << "Speed: 306, " << "Ability: Poison Point \n";

cout << " \*weavile: (base stats based on pokedatabase) (dark-ice type) \n";

cout << "weavile stats: attack: 372 " << "defense: 251, " << "hp: 344, " << "Special attack: 207, " << "Special Defence: 295, " << "Speed: 383, " << "Ability: super luck \n";

cout << " \*volcorona: (base stats based on pokedatabase) (bug-fire type) \n";

cout << "volcorona stats: attack: 240 " << "defense: 251, " << "hp: 374, " << "Special attack: 405 " << "Special Defence: 339, " << "Speed: 328, " << "Ability: flamebody \n";

cout << " \*mimikyu (base stats based on pokedatabase) (ghost-fairy type) \n";

cout << "mimikyu stats: attack: 306 " << "defense: 284, " << "hp: 314, " << "Special attack: 218, " << "Special Defence: 339, " << "Speed: 320, " << "Ability: Disguise \n";

cout << " \*mewtwo (base stats based on pokedatabase) (psychic type) \n";

cout << "mewtwo stats: attack: 350 " << "defense: 306, " << "hp: 416, " << "Special attack: 447, " << "Special Defence: 306, " << "Speed: 394, " << "Ability: TOO OVERPOWERED FOR AN ABILITY \n";

cout << " \*zeraora: (base stats based on pokedatabase) (electric type) \n";

cout << "zeraora stats: attack: 355 " << "defense: 273, " << "hp: 380, " << "Special attack: 333, " << "Special Defence: 284, " << "Speed: 423, " << "Ability: TOO OVERPOWERED FOR AN ABILITY \n";

cout << " \*snorlax: (base stats based on pokedatabase) (normal type) \n";

cout << "snorlax stats: attack: 350 " << "defense: 251, " << "hp: 524, " << "Special attack: 251 " << "Special Defence: 350, " << "Speed: 174, " << "Ability: immunity \n";

cout << " \*tyranitar (base stats based on pokedatabase) (dark-rock type) \n";

cout << "tyranitar stats: attack: 403 " << "defense: 350, " << "hp: 404, " << "Special attack: 317, " << "Special Defence: 328, " << "Speed: 243, " << "Ability: sandstream \n";

cout << "Please choose 1 of the following pokemon for your 1v1: .\n";

cout << "options: charizard, garchomp, greninja, weavile, lucario, mimikyu, volcorona, mewtwo, togekiss, snorlax, zeraora, tyranitar, or roserade: \n";

bool oof = true;

while (oof = true) {

cin >> pokename1;

if (find(begin(pokemonname), end(pokemonname), pokename1) != end(pokemonname)) {

break;

}

else

cout << "\n choose a legitimate pokemon \n";

}

charizardenglish(pokename1);

// Hopefully this checks for which pokemon the user decides to input.

}

void trash() {

string language;

cout << "\n Player1, Player2, what language do you speak? (english or french) \n";

cout << "\n Joueur1, Joueur2, quelle langue parlez-vous? (anglais ou francais) \n";

cout << "\n Type the language spoken by you all \n";

cout << "\n Typez la langue parlee par vous \n";

bool speak = true;

while (speak == true) {

cin >> language;

if ((language != "english") && (language != "anglais") && (language != "french") && (language != "francais")) {

cout << "\n The language that has been typed hasn't been registered by the creator yet, please type in a registered language \n";

cout << "\n la langue que vous avez type n'a pas ete registre sur nos systems. S'il vous plait, typez une langue registree \n";

}

else break;

}

if ((language == "english") || (language == "anglais")) {

pokemonenglish();

}

if ((language == "french") || (language == "francais")) {

frenchpochemon();

}

}

// english pokemon sim

int main() {

string language;

cout << "\n Player1, Player2, what language do you speak? (english or french) \n";

cout << "\n Joueur1, Joueur2, quelle langue parlez-vous? (anglais ou francais) \n";

cout << "\n Type the language spoken by you all \n";

cout << "\n Typez la langue parlee par vous \n";

bool speak = true;

while (speak == true) {

cin >> language;

if ((language != "english") && (language != "anglais") && (language != "french") && (language != "francais")) {

cout << "\n The language that has been typed hasn't been registered by the creator yet, please type in a registered language \n";

cout << "\n la langue que vous avez type n'a pas ete registre sur nos systems. S'il vous plait, typez une langue registree \n";

}

else break;

}

if ((language == "english") || (language == "anglais")) {

pokemonenglish();

}

if ((language == "french") || (language == "francais")) {

frenchpochemon();

}

return 0;

}